Gymn.
85

gymn
85

BIBLIOTHECAE
ELECTORALIS
MONACENSIS.
Ch. Wink. del.
Söckler sc. 1779.

Phil 4009.a.

<36611664510018

<36611664510018

Bayer. Staatsbibliothek

R.

Die
Fechtkunst
auf
Stoß und Hieb.

In systematischer Uebersicht
für
Officiere und zum Gebrauch in Kriegsschulen
dargestellt

von

G. Venturini.

Mit Kupfern.

Braunschweig, 1802.
Bey Friedrich Bernhard Culemann.

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Systematische Uebersicht
des
Inhalts.

Die allgemeine Einleitung setzt den Begriff der Fechtkunst und deren Haupttheile fest; macht ferner auf den Werth und die Würde dieser Kunst für den Officier aufmerksam, und erklärt die Absicht der vorliegenden Bearbeitung.

Erstes Buch.

Vom Fechten auf den Stoß.

Erstes Kapitel. Die Propädeutik des Fechtens auf den Stoß. Seite 10 bis 30.

1) Kenntniß des Stoß-Degens und seiner Eintheilung.
2) Zweckmäßigste Art, den Degen zu halten.
3) Die vier Hauptwendungen der Faust: Prim, Sekund, Terz, Quart. Die Nebenbewegungen: Halb-Terz und Halb-Quart.
4) Allgemeine Regeln des Stoßes, welche den Arm und die Faust betreffen.
5) Regeln zur Stellung des Körpers; von der Mensur und deren Eintheilung.
6) Von den verschiedenen Mitteln, die Mensur zu verkürzen und zu verlängern. Der Ausfall, das Attiriren, Passiren, Retrahiren und Retiriren.

7) Von den Mitteln, die Linie zu brechen: von der Volte und dem Giriren.
8) Von dem gedoppelten Lager: dem deckenden und dem für den Angriff auf den Feind berechneten Lager.

Zweytes Kapitel. Die Verletzungs-Kunst im Fechten auf den Stoß. S. 31 bis 35.

1ster Abschnitt. Von den Blößen überhaupt. Bestimmung und Eintheilung derselben: weite und enge, äußere und innere, obere und untere Blößen.

2ter Abschn. Von den Mitteln, Blöße zu erhalten. S. 35 bis 47.
1) durch das Stringiren oder Belegen: verschiedene Arten desselben.
2) durch das Winden. Vom zweckmäßigen Gebrauch der Windung.
3) durch die Battute und Legade. Nähere Erklärung dieser Mittel.
4) durch das Ueberfallen. Wie es sicher bewerkstelligt werde.
5) durch die Finten. Eintheilung derselben in feste und flüchtige, einfache und doppelte, simple und Kavations-Finten.

3ter Abschn. Vom wirklichen Angriff durch die Stöße. S. 48 bis 58.
Allgemeine Regeln für den Stoß. Ziel der Stöße. Erklärung, was feste und flüchtige Stöße sind. Stöße in die verschiedenen Blößen.
1) In die auswendige Blöße. Von den auswendigen und hohen Stößen.
2) In die inwendige Blöße. Feste und flüchtige Stöße.
3) In die unteren Blößen.
4) In vermischte Blößen. Von der Flankonade insbesondere.
5) Nöthige Anmerkung über den zweckmäßigen Gebrauch der Stöße.

Drittes Kapitel. Die Vertheidigungs-Kunst beim Fechten auf den Stoß.

1ster Abschn. Von dem vertheidigenden Verhalten überhaupt. S. 59 bis 62.
Allgemeine Grundsätze der Vertheidigung. Regeln und Hülfsmittel bey der Vertheidigung im Allgemeinen. Von der Kavation überhaupt.

2ter Abschn. Von der Vertheidigung gegen die feindlichen Versuche, Blößen zu erhalten. S. 62 bis 70.

1) Gegen das feindliche Stringiren: Vorhalten der Klinge; Verfallen; Kavation; Stoß und Battute à Tempo.
2) Gegen die feindliche Windung. Tempo-Stoß. Kavation.
3) Gegen die feindliche Battute und Legade.
4) Gegen das Ueberfallen mit steifer Klinge.
5) Gegen die feindlichen Finten, welcher Art sie auch seyn mögen.

3ter Abschn. Von der Vertheidigung gegen die feindlichen Stöße. S. 70 bis 83.

1) Vom Gebrauche der Klinge zur Parade überhaupt.
2) Von den allgemeinen Paraden zur Deckung der Haupt-Blößen.
   a) Paraden für die auswendige, b) für die inwendige, c) für die untere Blöße.
3) Von den besondern Paraden gegen gewisse Stöße.
   a) Das Ablaufenlassen der Stöße.
   b) Die Kavations-Parade.
   c) Die Battute und Legade statt der Parade.
   d) Die Windung gegen steife Stöße.

4ter Abschn. Von der Vertheidigung mit Veränd. des Lagers und der Mensur, wie auch durch den Gebrauch der linken Hand. S. 84-91.

1) Parade mit der Volte.
2) Parade im Retrahiren und Retiriren.
3) Parade im Avanciren.
4) Parade mit der Passade.
5) Paraden mit der linken Hand zum desto sicherern Nachstoß.

5ter Abschn. Von den Tempo-Stößen und der Entwaffnung, oder von der Verbindung der Vertheidigung und des Angriffs. S. 91 bis 102.

1) Stöße ins Tempo, gegen des Feindes Bewegung auf der Stelle, gegen seine Finten u. s. f.
2) Stöße kontra Tempo.
   a) Kontratempo-Stöße gegen Stöße des Feindes über den Arm.

b) Gegen des Feindes inwendige Stöße.
c) Gegen dessen untere Stöße.
3) Von der Entwaffnung des Feindes durch den Gebrauch der linken Hand.

Viertes Kapitel. Vom Kontra-Fechten überhaupt und von dem wechselseitigen Verhalten der fechtenden Partheien insbesondere.

Was Kontra-Fechten sey, und wie dadurch die Theorie der Fechtkunst bewährt werde.

1ster Abschn. Gänge oder Lectionen zu Quart-Stößen. S. 103 bis 119.
2) Zur Quart auswendig über den Arm. Kontralectionen.
2) Zur Quart inwendig. Kontralectionen.
3) Zur Quart revers oder Flankonade. Kontralectionen.
4) Zur Quart coupée. Kontralectionen.

2ter Abschn. Gänge oder Lectionen zu Sekund-Stößen. S. 120 bis 129.
1) Zur Sekund auswendig über den Arm. Kontralectionen.
2) Zur Sekund inwendig. Kontralect.
3) Zur Sekund unter den Arm. Kontralect.

3ter Abschn. Gänge zu Terz-Stößen. S. 130-136.
1) Zur Terz über der Klinge. Kontralect.
2) Zur Terz unter der Klinge. Kontralect.

4ter Abschn. Vom Kanimiren oder Kontra-Fechten mit stets wechselnder Mensur und gebrochener Linie. S. 135 bis 137.

Erklärung, was Kanimiren sey; welche Vortheile es gewähre; wie man sich darin zu üben habe.

5ter Abschn. Von den Vertheidigungs- und Angriffs-Mitteln gegen Naturalisten und mit der linken Hand fechtende Gegner. S. 138-148.
1) Bestimmung, was ein Naturalist im Fechten sey; wie er behandelt werden müsse. Allgemeine Regeln.
2) Vom Wechsel der Stöße und Paraden gegen einen Linken.

Zweytes Buch.

Vom Fechten auf den Hieb.

Erstes Kapitel. Die Propädeutik des Fechtens auf den Hieb. S. 149-163

1) Kenntniß des Hiebers u. seiner Einth., Klingen-Probe u. s. f.

2) Zweckmäßigste Art, den Hieber zu fassen. Welcher Rapiere man sich bey der Uebung im Hauen bedienen müsse.
3) Haupt-Lagen der Faust beym Hauen: Prim, Sekund, Terz und Quart.
4) Allgemeine Regeln des Hiebes, welche den Arm und die Faust betreffen.
5) Verschiedene Arten zu hauen: a) mit starkem Winkel; b) mit geschleuderten Hieben; c) mit stumpfem Winkel. Welche die beste sey.
6) Von der Nothwendigkeit des engen Zirkels beym Hiebe.
7) Von der Mensur. Zurückgewiesen auf das im ersten Buche Gesagte.
8) Von der Stellung und dem Lager beym Hauen. Verschiedene Lager. Bestimmung des zweckmäßigsten.

Zweytes Kapitel. Die Verletzungskunst beym Fechten auf den Hieb

1ster Abschn. Von den Blößen überhaupt, und den Mitteln, Blößen zu erhalten. S. 164-172
1) Eintheilung der Blößen: untere und obere, aus- und inwendige Blößen.
2) Von den Mitteln, gewaltsam Blöße zu machen, oder solche zu erschleichen.
a) Das Belegen, Angehen oder Stringiren. Dessen verschiedener Gebrauch.
b) Die Battute. Gegen welche Lager sie anwendbar sey.
c) Das Winden. Warum es selten beym Hauen Statt finde.
d) Die Finten. Einfache und doppelte. Zirkel-Finten mit dem Ueberheben und Durchgehen.

2ter Abschn. Von dem wirklichen Angriff durch die verschiedenen Hiebe. S. 173-182
Unterschied des Hauens und Schneidens. Wie der Hieb geschehen muß, um selbst gedeckt zu seyn.
1) Prim-Hiebe in die unteren Blößen.
2) Terz-Hiebe: a) nach der Schulter; b) nach dem Arme; c) nach der Faust.
3) Quart-Hiebe: a) mit vollem Ausfall nach der Brust; b) polnische Quart unter den Arm; c) Winkel-Quart auf den Arm.

4) Die verschiedenen Schnitte: a) auf der Stelle; b) im Rückgehen; c) nach der Parade.
Drittes Kapitel. Die Vertheidigungskunst beym Fechten auf den Hieb.
1ster Abschn. Von dem vertheidigenden Verhalten gegen des Feindes Versuche, Blößen zu erhalten. S. 183-186.
1) Gegen das feindliche Belegen;
2) gegen die feindliche Battute;
3) gegen die feindliche Windung.
4) Mittel gegen die Finten überhaupt, sie seyn welcher Art sie wollen.
2ter Abschn. Von den Paraden der feindlichen Hiebe überhaupt und insbesondere. S.187-194.
Allgemeine Regeln für die Paraden, um ihren Zweck zu erreichen.
1) Paraden gegen auswendige Hiebe, nach Kopf, Arm und Schulter.
2) Paraden gegen inwendige Hiebe, nach der Brust.
3) Paraden gegen untere Hiebe.
4) Paraden gegen Bastard-Hiebe.
5) Besondere Paraden mit der Battute und Kavation.
3ter Abschn. Von den Tempo-Hieben und Schnitten. S. 195-206.
Wann der Tempo-Hieb oder Schnitt mit Sicherheit anzubringen sey.
1) Kontratempo-Hiebe und Schnitte gegen Quart.
2) — — — Terz.
3) — — — Prim.
4) gegen des Feindes Bastard-Hiebe.
Viertes Kapitel. Gänge oder Lectionen zum Kontrafechten auf den Hieb. S.207-2[illegible].
1) Gänge zu Terz-Hieben. Kontralectionen.
2) Gänge zu Quart-Hieben. Kontralect.
3) Gänge zu Prim-Hieben. Kontralect.
Anhang.
Vom Rekontrafechten, oder von der Verbindung des Stoßes und Hiebes in Nothfällen. S. 220.

Allgemeine Einleitung.

Fechtkunst, als Wissenschaft genommen, ist der Inbegriff der durch Erfahrung bewährten Grundsätze und Regeln zur vollkommen sichern und geschickten Führung des Degens im Zweykampfe.

Durch praktische Anwendung derselben erhält man also die Fertigkeit, sich des Degens, sowohl zur Selbstvertheidigung als zur Verletzung und Entwaffnung des Feindes, regelmäßig, sicher, und bequem zu bedienen.

Theorie und Praxis können beym Fechten nie von einander getrennt werden. Es wird wenig helfen, daß der Verstand die Regeln des Angriffs und der Vertheidigung wohl gefaßt und begriffen habe, wenn dem Körper die Gewandtheit fehlt, diesel-

ben in vorkommenden Fällen sogleich anzuwenden. Diese körperliche Gewandtheit kann ohne fortgesetzte Uebung schlechterdings nicht erhalten und bewahrt werden.

Es giebt ein rein theoretisches System der Fechtkunst, welches sich wesentlich auf die Grundsätze der Mathematik stützt. Die Absicht dieser Schrift ist: mit Vermeidung aller Weitschweifigkeit eine Uebersicht jenes Systems in seiner praktischen Anwendung zu liefern. Es fehlt zwar nicht an größern und weitläuftigern, — mithin auch theurern Lehrbüchern der Fechtkunst; aber dem Anfänger nützen sie wenig. Sein nächstes Bedürfniß ist: das Ganze der Kunst oder Wissenschaft im kurzen Umrisse überschauen zu können. Dafür glaube ich in dieser Schrift gesorgt zu haben, welche also, für den welterforschenden Kunst-Liebhaber, größern und ausführlicher erklärenden Werken keinesweges ihren Werth abspricht.

Es folgt aus dem richtigen Begriffe der Fechtkunst, daß sie in zwey Haupttheile, — nämlich in die Verletzungs- und Vertheidigungskunst zerfalle.

Ob man zur Verletzung des Feindes sich der Spitze, oder Schneide des Degens bediene, d. h. auf den Stoß oder auf den Hieb fechte, — kann in der eben angegebenen wesentlichen Theilung der Fechtkunst keinen Unterschied machen. Die Hauptregeln der Vertheidigung und des Angriffs, sind auf Stoß und Hieb dieselben.

Beym Stoßen, wie beym Hauen, enthält

1) Die Vertheidigungs-Kunst die Grundsätze und Regeln, durch deren geschickte Anwendung sowohl die beabsichtigten Angriffe des Feindes (schon in voraus), als die wirklich geschehenden, schnell und sicher abgewandt werden.

2) Die Verletzungs-Kunst aber lehrt uns die Regeln, nach welchen wir den Feind mit Vortheil und Nachdruck angreifen, ihm die Vertheidigung erschweren, und den Sieg auf unsere Seite wenden können.

Die Fechtkunst ist keine Anweisung, nach Regeln zu morden. Morden will nur der von blinder Wuth und Rachsucht Erfüllte. Aber mit wilder Rachsucht hat die Kunst nichts zu schaffen, wie schon daraus zu ersehen, daß eine solche Stimmung des Gemüths im Zweykampfe geschickte Anwendung der Kunst-Regeln fast unmöglich macht.

Sobald im Zweykampfe der Mord des einen oder andern Theils beabsichtigt wird, ist er um nichts besser, als der Blutkampf roher Barbaren, in welchem keine taktische Ordnung Statt findet. Wie aber die Kriege gesitteter Nationen sehr von den zwecklosen und rohen Mordscenen finsterer Jahr-

hunderte verschieden sind, so ist auch die Fechtkunst von wilder regelloser Rauferey sehr unterschieden.

Außer den Vortheilen, welche uns die Fechtkunst im Falle der Nothwehr gewährt, sind ihr noch gewisse, sehr schätzungswürdige Verdienste eigen.

Der Gebrauch des Degens ist ohne Anstrengung und Uebung körperlicher Kräfte unmöglich. Das Lager, der Ausfall und die Wendungen beym Fechten geben dem Körper Festigkeit und Haltung, Gewandtheit und Biegsamkeit. Die Stellung wird edel, der Gang männlich, die Bewegung der Glieder kraftvoll, und das Auge gewöhnt sich an einen scharfen Blick, um alle Bewegungen des Gegners schnell und richtig zu beurtheilen.

Uebung im Fechten gewöhnt selbst den Geist zu schnellen und festen Entschließungen. Man läßt sich durch keine Finte irre machen, und lernt,

in dem Zustande der Besonnenheit bleiben, wodurch Zweck und Mittel, sowohl des Angriffs als der Vertheidigung, richtig gegen einander abgewogen werden.

Das Bewußtseyn der Fähigkeit, dem Feinde auf alle seine Angriffe tapfer begegnen zu können, giebt wahren Muth, welcher von blinder Tollkühnheit sehr unterschieden ist. Gewöhnlich sind die Naturalisten im Zweykampfe tollkühn, dringen unüberlegt auf den Gegner ein, und lassen es auf gut Glück ankommen, ob sie niedergestoßen werden, oder den Feind über den Haufen rennen.

Man pflegt zur Herabwürdigung der Fechtkunst Beyspiele anzuführen, daß gute Fechter von bloßen Naturalisten überwunden wurden. Aber solche Beyspiele beweisen nichts. Denn entweder war der Ueberwundene kein vollendter Fechter; — oder er befolgte die (gegen den Naturali-

sten) falsche Maxime, den Gegner zu sehr schonen zu wollen.

Da aber der Naturalist gegen meine Stöße und Hiebe, ohne an Selbstvertheidigung zu denken, geradezu mit stößt und hauet: so ist die erste Regel: ihn sogleich am Arme tüchtig zu verwunden, damit der Zweykampf schnell beendigt werde. — Wir werden nachmahls sehen, daß es zur Erreichung dieses Zweckes dem guten Fechter gegen einen Naturalisten nie an Mitteln und Gelegenheiten fehlen könne.

Die angeführten Vorzüge der Fechtkunst, verschaffen ihr mit Recht den Namen: edle Kunst — und es bedarf keiner weitläuftigen Deduction, um zu beweisen, daß eine solche Kunst dem Kriegsstande überhaupt, — und den Anführern der Truppen insbesondere, höchst schäzbar, — ja fast unentbehrlich sey.

Ich möchte noch aus meiner eignen Erfahrung hinzusetzen, daß ein vollendet-guter Fechter eben in seiner Fertigkeit das sicherste Mittel findet, sich gegen Händel und Raufereien zu sichern. Wollte aber jemand sich dieser Kunst vorzüglich widmen, um ein Schläger von Profession, mithin eine Geissel für die Minder-geübten, zu seyn: so mag ihn der Arm des Gesetzes in das Gleis der Ordnung zwängen. Eine solche Anomalie kann nicht als Vorwurf gegen die Kunst selbst geltend gemacht werden.

Erstes Buch.

Vom

Fechten auf den Stoß.

Erstes Capitel.

Die Propädeutik *) des Fechtens auf den Stoß.

Zum geschickten Gebrauch der Waffen gehört zunächst eine vollständige und genaue Kenntniß derselben.

Die Haupt-Bestandtheile des Degens sind: die Klinge und das Gefäß. Die eigentliche Klinge theilt sich in die Stärke und in die Schwäche. Die erstere fängt vom Stichblatt an, und reicht bis auf die Hälfte der Klinge. Man theilt sie in die ganze und halbe Stärke, indem man sie wieder in zwey gleiche Theile zerlegt. — Dasselbe ge-

*) Propädeutik nenne ich die vorbereitenden allgemeingültigen Begriffe zur richtigen Beurtheilung des Degens und seines Gebrauchs mittelst des Arms und Körpers.

schieht mit der Schwäche, welche von der Hälfte der Klinge bis zur Spitze fortläuft, und in zwey gleiche Theile, nämlich in die ganze und halbe Schwäche, zerlegt wird. Das Längenmaaß der Klinge ist auf vier starke Mannsspannen angenommen. Die fünfte Spanne ist für den Angel der Klinge, welcher im Gefäße befestigt wird, ausgesetzt. Nun ist die erste Spanne, vom Stichblatt ab, die ganze, die zweite Spanne aber die halbe Stärke. Die erste Spanne, von der Spitze nach dem Gefäß hin, macht die ganze — die zweyte Spanne aber die halbe Schwäche aus. Die Stärke der Klinge nennt man auch Parirung, weil damit die Stöße und Hiebe des Gegners abgehalten oder parirt werden müssen.

Das Gefäß zerlegt man in den Knopf, den Griff und das Stichblatt. Die Parirstangen, welche seitwärts etwa einen Zoll über dem Stichblatte hervorstehen, müssen gut angeschweißt und nicht zu schwach seyn.

Der Schwerpunkt des Degens muß, vier Zoll vom Gefäß ab, auf der Klinge sich finden. Die Gründe dieser Bestimmung, welche hier anzuführen zu weitläuftig seyn würde, ergeben sich aus den Gesetzen des Hebels. Ist der Degen länger als fünf Spannen, so wird die Geschwindigkeit der Bewegung dadurch gehemmt; ist derselbe kürzer, so erlaubt er dem Feinde, näher zu kommen, als es für meine Vertheidigung rathsam ist.

Bey der Beurtheilung der Zweckmäßigkeit des Degens zum sichern und leichten Gebrauch nehme man auf folgende Hauptstücke Rücksicht:

1) ob er eine wohlgebildete Taille habe, — der Angel gehörig stark, — der Knopf nicht angenietet, sondern aus dem Ganzen geformt, — und der Absatz der Klinge am Gefäße mit scharfen, nicht zu schmalen, Einschnitten versehen sey, damit sie desto fester im Gefäß sitze?
2) ob die Klinge auf ihren Flächen keine Risse habe, sondern rein polirt und schadlos sey?

3) ob sie eine volle Federkraft besitze, sich geschmeidig biegen lasse, und nach starkem Biegen unbeschädigt in die gehabte Richtung einspringe?

Ob die Klinge überall gleich gehärtet sey, kann aus dem gleichen Klange — bey dem Schlage an verschiedene Stellen der Klinge — erkannt werden.

Die gemeinsten Stoßklingen sind zwey schneidig, und haben sechs ungleiche Seiten, welche geradlinig, — bey französischen Klingen aber hohl geschliffen sind. Die Schilfklingen sind mit Recht, ihrer Schädlichkeit wegen, an einigen Orten verboten.*)

Es ist keinesweges willkührlich, auf welche Art und Weise man den Degen hält; denn es kommt sehr viel darauf an, ihn so zu halten, daß er fest

*) Von der Beschaffenheit, Eintheilung und Behandlung des Rapiers, sehe man ausführlicher Gründliche und vollständige Anweisung in der Deutschen Fechtkunst. Jena 1798. Seite 7.

und behaglich in der Hand liege, und daß alle Bewegungen der Faust frey und mit vortheilhafter Kraft-Anwendung erfolgen können.

Die beste und bequemste Art, den Degen zu fassen, ist die: daß der Daumen auf das Kreuz nach der Richtung der Klinge, der Zeigefinger aber auf der entgegensezten Seite, längs den Parirstangen, zu liegen kommt. Die übrigen drey Finger müssen den Griff so fest in sich schließen, daß der Knopf, beym Einbiegen der Faust, sich nicht ins Gelenke stemmen kann.

Der natürlichen Beschaffenheit nach kann sich die Hand nur einmahl im Zirkel drehen: — entweder von der Rechten zur Linken, oder umgekehrt. In diesem Zirkel kann sie vier verschiedene Lagen bilden.

Drey von diesen Lagen liegen in dem Zirkelbogen rechter Seits:

1) Ist die Faust so verdreht, daß der Daumen unten, die Nägel der geschlossenen Finger rechts, und der kleine Finger oben, die Knöchel links, und die Parirstangen fast senkrecht stehen: — so ist dieß die erste, — oder Prim-wendung (siehe Tab. I, Fig. 1)

2) Die Faust befindet sich in der zweyten oder in der Secund-Wendung, wenn die Knöchel oberhalb, Daumen und Nägel unterhalb stehen, — die Schärfen der Klinge und die Parirstangen aber nach beyden Seiten laufen. (Tab. I, Fig. 2)

3) Setzt man den Zirkel ein wenig fort, daß halbe Schneide mit halber Schneide der Klinge in senkrechter Richtung steht, die Parirstangen aber von links oben nach rechts unten mit der Perpendikularlinie wechselwinkligt laufen: — so erhält man die dritte oder Terz-Wendung. (Tab. I, Fig. 3)

4) Wenn die Bewegung von der rechten gegen die linke Seite hinauf steigt, ist die vierte, oder Quart-wendung der Faust vorhanden, sobald der Schluß der Finger oberhalb, und die Rückseite der Hand unterhalb liegt, die Parirstangen aber von der Linken nach der Rechten sich schräg herabziehen. (Tab. I, Fig. 4)

5) Aus diesen vier verschiedenen Wendungen ergiebt sich die Mittel-Lage — halb Terz, oder halb Quart — von selbst. Die Faust ist rechts durch den Rücken der Hand, und links von den Nägeln geschlossen; oberhalb zeigt sich der Spalt des Daumens und Zeigefingers. — aus dieser Lage ist die Wendung nach allen Seiten am bequemsten und natürlichsten. Deswegen wird sie auch zum Ruhestande der Faust angenommen.

Bey allen diesen Bewegungen ist zu bemerken, daß sie nur mit dem Faust-Gelenke geschehen müssen,

damit der beschriebene Raum (oder Theil des Zirkels) so eng als möglich werde, und dem Feinde keine Blöße zeige. — Der Arm soll eigentlich an diesen Bewegungen keinen Theil nehmen; — er soll sich strecken und emporheben, soll angezogen werden, oder sinken, je nachdem es der Zweck des Angriffs und der Vertheidigung erheischt. Im Allgemeinen wird durch den steifen Arm der Nachdruck, — durch den gestreckten die Geschwindigkeit befördert.

Alle Regeln des Fechtens betreffen, nach der S. 1. gegebenen Erklärung, die Lenkung des Degens und die Bewegung des Körpers. Von der leztern ist also jezt im allgemeinen vorläufig das Nöthige zu bemerken. *)

*) Vom Ausziehen des Degens und dem dabey üblichen Gruße rede ich hier, um Raum zu ersparen, nicht. Es gehört nicht zum Wesentlichen der Sache.

Zunächst muß die richtige Lage des Körpers und seine zweckmäßige Bewegung aus der Mensur, d. h. aus dem Verhältnisse des Raums zwischen meiner und des Feindes Stellung, beurtheilt werden. — Die Mensur ist in Rücksicht der Nähe und Weite verschieden.

Das rechte Maaß zum Manne — die eigentliche Mensur — ist so eingerichtet, daß beyde Fechter gleiche Räume zu durchlaufen haben, um den Angriff zu thun. Wenn beyde sich ausgelegt haben, muß halbe Schwäche an halbe Schwäche zu liegen kommen. Die Größe der Personen und die verschiedene Länge des Degens — machen Ausnahmen möglich, die ein geübter Fechter auf den ersten Blick richtig beurtheilt.

Wenn die Stärke meiner Klinge an des Feindes Schwäche gebracht wird, entsteht die enge Mensur, und diese darf nicht ohne die größte Gefahr von beyden Theilen überschritten werden. Die weite Mensur findet Statt, wenn beide Klin-

gen mit ganzer Schwäche an einander liegen. Da der Feind uns in derselben nicht unmittelbar mit dem gewöhnlichen Ausfall erreichen kann, so muß man nur darauf achten, daß er sich nicht unvermerkt in die gewöhnliche schleiche.

Die eigentliche Mensur, von welcher hier zunächst die Rede ist, kann verändert werden, indem ich mich dem Feinde nähere, oder weiter von ihm entferne.

1) Nähern kann man sich durch bloßes Vorbiegen des Körpers: — (wodurch aber der Feind noch nicht erreicht wird) — oder durch den Ausfall, welcher uns schnell auf des Feindes Körper bringt, und die Kraft des Angriffs verdoppelt. Der Ausfall geschieht folgendermaßen: Man hebt den vordern Fuß, so wenig als möglich, von der Erde, und setzt ihn, ohne zu schleifen, schnell und herzhaft in gerader

Linie einen Fuß weit aus dem gewöhnlichen Lager auf den Feind zu. Der hintere linke Fuß bleibt unverrückt und platt stehen, das Knie aber wird steif geschnellt. Der Unterleib wird stark eingezogen, und die rechte Brust mit dem Arme scharf vorwärts geschoben. Das Gleichgewicht des Körpers muß völlig erhalten, und der Schritt nicht überdehnt werden, damit die Schwere des Körpers nicht auf dem vordern Fuße allein ruhe, indem dadurch das schnelle Zurückgehen sehr erschwert wird.

2) Man entfernt sich vom Feinde aus der eigentlichen Mensur: durch Zurückbiegen des Oberleibes — durch Zurücknehmen oder Anstellen des vordern Fußes nach dem Ausfall, — und durch Retrahiren oder Zurücksetzen beyder Füße. Es ist bey diesen Bewegungen rückwärts eben sowohl als bey der des Ausfalls nothwendig, den Körper im Gleichgewichte zu erhalten.

Aus der weiten Mensur nähert man sich dem Feinde, ohne das Lager zu verändern,

a) wenn man den hintern Fuß gebogen an den vordern zieht (attirirt), und so den zu machenden Ausfall verlängert,

b) wenn man mit beyden Füßen gegen den Feind anrückt, welches durch ein geringes Fort- und Nachsetzen der Füße geschieht,

c) wenn man mit einemmahle die gebogenen Knie steifet, dadurch den Körper hebt, und nun einen guten Sprung gegen den Feind ausführt, ohne das Lager zu verändern.

Gegen den weichenden Feind wird die Mensur, mit Veränderung des Lagers, durch das Passiren hergestellt. Man theilt es gewöhnlich in die halbe, — Dreyviertel- — und ganze Passade. Alle drey Arten werden im Capitel vom Contra-Fechten erklärt werden.

Die enge Mensur wird in die eigentliche und weite Mensur, durch das Retiriren, verwandelt. Indessen kann man auch aus verschiedenen Gründen die gewöhnliche Mensur durch das Retiriren aufheben; entweder, um des Feindes Stoße schneller zu entweichen; — oder um den Feind zu einem unbedachtsamen Verfolgen zu verführen.

Die weite Retirade wird durch Zurückspringen bewerkstelligt, welches in einem Tempo geschieht. Langsamer ist das Zurückgehen mit beyden Füßen wechselsweise, und kann am besten geschehen, wenn man den hintern Fuß zuerst absetzt, und den vordern folgen läßt. Hierbey läßt sich das Lager ziemlich beybehalten.

Die bisher bemerkten Bewegungen bringen den Körper nicht aus der graden Linie des Feindes; — indessen ist dieß oftmahls nothwendig, um dem auf uns gerichteten feindlichen Stoße sicherer zu entge=

hen, oder dem Feinde auf der Seite besser mit unserm Stoße beyzukommen. Um den feindlichen Stoß auf der inwendigen Seite vorbeyschießen zu lassen, bedient man sich des Voltirens. Es geschieht nach Umständen, bald mehr, bald weniger, und man theilt deswegen die Volten in Viertel- — halbe, — und ganze Volten.

a) Wenn ich den linken (hintern) Fuß hinter den rechten auswendig setze, den rechten aber unverrückt stehen lasse, um dem Leibe nur einige Schmälerung zu verschaffen, — so entsteht die Viertel-Volte.

b) Wenn ich den linken Fuß weiter seitwärts zurückschlage, und mich zugleich auf dem vordern Fuße so drehe, daß die Fußspitze des vordern Fußes grade Linie mit dem Absatze des hintern macht, — so entsteht die halbe Volte.

c) Dreht man sich noch mehr herum, daß der Feind unsern Rücken sehen kann, — so ist es die ganze Volte. Macht der Feind die Ge-

gen-Volte, um mich wieder in grade Linie zu bringen, so darf ich den Fuß nur vorsetzen, um wieder in das gehörige Lager zu kommen. Dieß nennt man *traversiren*. Das *Zirkuliren*, oder Herumgehen in die Runde, ist wohl eine spaßhafte, aber keine zweckmäßige Bewegung.

Um den Stoß des Feindes nach der auswendigen Seite vorbey schießen zu lassen, setzt man (beym feindlichen Ausstoß) den linken Fuß einen guten Schritt linker Hand, biegt das linke Knie, und steift das rechte, wodurch der Körper auf die linke Seite aus der Linie kommt. Dieses Verfahren nennt man *Giriren*. —

Die vorbereitenden Begriffe über die beyden Hauptbestandtheile des Fechtens: — *Lenkung der Klinge und Bewegung des Körpers* — verschmelzen sich in ein Ganzes, sobald von ih-

rer praktischen Anwendung gehandelt wird. Vor dem Angriff und der Vertheidigung geht aber noch derjenige Zustand vorher, in welchem ich auf den Angriff und die Vertheidigung mich vorbereite, oder zu beyden gefaßt mache.

Eine richtige Ansicht und Kenntniß dieses Zustandes gehört zur Propädeutik des Fechtens überhaupt. Wir wollen uns näher erklären!

Das Lager ist diejenige Stellung, in welcher ich meinen Degen gegen den Feind ausstrecke und ihn angreifend erwarte; — oder selbst angreifen will. In dieser Stellung ist nicht allein der Arm und die Klinge, sondern überhaupt der Körper beschäftigt, — und hier trit also zuerst der Fall ein: daß Lenkung des Degens und Bewegung des Körpers in ein Ganzes zusammenschmelzen.

1) Die verschiedene Stellung des Leibes macht das Lager zu einem vollen oder geschränkten Lager, je nachdem ich nämlich die volle Brust,

oder die schiefe Richtung des Körpers dem Gegner zuwende.

2) Mit der Klinge liege ich gegen des Feindes Klinge entweder ober = oder unterhalb, — hoch oder niedrig, — mit gestrecktem oder gebogenem und angezogenem Arme, — in grader Linie oder winkligt. — Körper und Klinge verhalten sich in demselben entweder ruhig, oder sie sind in Bewegung.

Bey diesen Bewegungen und Stellungen kann man eine doppelte Absicht haben: man will nämlich dem Feinde das Angreifen erschweren, und sich selbst in die bequemste Lage zum Angriff setzen.

1) Insofern ich hauptsächlich auf meine Vertheidigung denke, — wähle ich ein festes, deckendes Lager, welches auch wohl die Schanze genannt wird.

Dieses erfordert, daß ich den Feind weit von mir abhalte und ihm keine Blöße gebe; — daß ich bequem liege, um desto länger auszuhalten; —

und daß mein Lager da die meiste Stärke habe wo der Angriff am leichtesten erfolgen kann.

Ohne uns auf eine Kritik der verschiedenen zu diesem Zwecke erwählten Lager einzulassen, wollen wir sogleich dasjenige angeben, welches die meiste Sicherheit gewährt.

Dieses ist das Lager in halb Terz, mit geschränktem Körper. Arm und Klinge müssen gegen den Feind einen solchen stumpfen Winkel bilden, daß unsere Klingen-Spitze die gerade Richtung auf seine Nase hat. Beyde Füße stehen etwa 1 ½ Fuß aus einander; das rechte Knie ist etwas, das linke stärker gebogen, und der Unterleib zurückgezogen. — Der Arm darf zwar nicht schlaff seyn; doch braucht man auch nicht steif zu liegen, um nicht vor dem Angriff vergebliche Kräfte zu verschwenden, — Hier ist die Lage der Klinge am natürlichsten, die Vertheidigung, nach allen Seiten hin gleich leicht, — der Körper dem Gegner entzogen, und der Angriff

von unserer Seite, wenn wir ihn für gut finden, schnell zu bewerkstelligen.

2) Ich kann ferner bey meinem Lager die Absicht haben, den Gegner zu einem für ihn gefährlichen Angriff zu verleiten. Hieraus folgt, daß ich ihm irgend eine wirkliche oder scheinbare Blöße zeige, auf deren Vertheidigung ich aber schon gefaßt bin.

Zu diesem Zwecke giebt es verschiedene Lager, deren Zweckmäßigkeit nach den Umständen beurtheilt werden muß.

a) Das winkligte Lager in Terz verführt den Gegner zum Angriff mit der Motion Terz, wobey ich aber gewöhnlich mit gutem Erfolg **Terz contra** stoßen kann.

b) Das Lager in halb Quart, mit angezogenem Arm, scheint dem Gegner, wenn ich

auswendig an seiner Klinge liege, Blöße zum Quart-Stoße inwendig, — und wenn ich inwendig liege, Blöße zur Quart über dem Arm zu geben; bewerkstelligt er aber ohne Vorbereitung den Angriff, so wird er sich kaum gegen den schnell erfolgenden Nachstoß sichern können.

c) Bey dem winkligten Secundlager hat die Klinge in- und auswendig gleiche Stärke. Auch hier darf sich also der Feind nicht wohl auf den Angriff einlassen, bevor er unsere Klinge gebunden hat.

d) Einige halten das Quart Lager, wobey Arm und Klinge in Quart ausgestreckt werden, für das sicherste, weil der Feind auf keiner Seite, ohne Gefahr, unsere Klinge suchen, — noch weniger auf einer von beyden Seiten geradezu treffen kann. Es ist klar,

daß sich im Allgemeinen über die jedesmalige Brauchbarkeit dieser Lager nichts Festes bestimmen läßt. Denn ich muß a) das Gegenlager des Feindes, — und b) seine Fechtart richtig beurtheilen, um mein Lager darnach zu wählen. Daher ist es auch nicht rathsam, sich gegen einen unbekannten Gegner gleich in ein festes Lager zu setzen.

Zweites Capitel.

Die Verletzungs-Kunst im Fechten auf den Stoß.

Erster Abschnitt.

Von den Blößen überhaupt.

Jeder unbeschützte Theil an unserm oder des Feindes Körper — wird Blöße genannt. Insbesondere versteht man darunter diejenige Lage des Körpers und der Klinge, wodurch die Brust einem gewissen Stoße ausgesetzt wird.

Die Verletzungs-Kunst erfordert, daß man zunächst die feindlichen Blößen recht beurtheilen und zweckmäßig zum eignen Vortheile gebrauchen lerne.

Nach dem Lager und der Bewegung des Feindes theilen sich die Blößen in enge und weite; in äußere und innere; — in untere und obere Blößen.

Die engen Blößen erfordern einen festen Stoß, wodurch ich des Feindes Klinge binde. — In weite Blößen stößt man flüchtig.

Die äußeren Blößen geben Gelegenheit zu allen Stößen auswendig und über dem Arm. Nach diesen ist an sich klar, wozu die innern, untern und oberen Blößen führen.

Wenn der Feind die Spitze seiner Klinge so weit von uns ablenkt, daß wir ohne Wiederstand frey in die Blöße stoßen können; so giebt er freywillige Blöße zu flüchtigen Stößen. Soll ich aber die Blöße im Stoße noch erweitern, so muß der Stoß fest seyn. — Die freywillige Blöße zu flüchtigen Stößen ist bey einem geschickten Gegner äußerst gefährlich, — und nicht ohne Vorbedacht gegeben.

Sezt der Feind mir seine Klinge fest entgegn; so muß ich mir die Blöße machen. (Davon im folgenden Abschnitt) — — Die obern, untern, — äußeren und inneren Blößen werden Hauptblößen genannt. In jede derselben können mehrere Stöße geschehen.

1) Liegt der Feind mit niedriger inwendig gekehrter Faust, die Spitze von mir abgewandt, daß ich, über seinem Arm weg, nach seiner Brust sehe, — so habe ich Blöße zu einem flüchtigen Stoß auswendig: zur Quart, wenn seine Spitze niedrig — zur Sekunde, wenn sie hoch steht.

2) Liegt der Feind mit Faust und Spitze tief, so daß leztere nach unserm Körper zuläuft, so giebt er Blöße zum festen Terz-Stoß. — Liegt er mit gestrecktem Arme und erhöhter Spitze, so giebt er die Blöße zur festen Quart.

3) Ich erhalte Blöße zu flüchtigen Sekund-Stößen inwendig, — sobald der Feind mit

gestreckter Klinge, gesenkter Faust und erhabener Spitze, mehr nach seiner auswendigen Seite hin, sich gelagert hat. — Ist aber seine Spitze nur wenig erhöht, so muß ich mit meiner Stärke seine Schwäche zu packen suchen, und Quart inwendig stoßen.

4) Ich habe Blöße zu untern Stößen, sobald der Feind sich mit stark gehobener Faust lagert, und die Klinge nach meiner Aussenseite so winkligt steht, daß sie bey meinem Ausfalle über meinem Kopf weg läuft. Biege ich nun inwendig der feindlichen Klinge, so stoße ich Quart unter den Arm (coupée); biege ich auswendig, so stoße ich besser Sekunde, wie sich aus dem Lager selbst ergiebt.

5) Vermischte Blößen entstehen, wenn der Feind so biegt, daß ich über der Klinge und unter dem Arm, oder umgekehrt, stoßen kann. — Hierzu qualificirt sich insbesondere die Blöße zur

Quart revers, wovon im Folgenden aus- führlicher soll geredet werden.

Zweiter Abschnitt.

Von den Mitteln, sich Blöße zu verschaffen, insbesondere.

Wenn der Feind durch sein Lager sich verschanzt hat: so muß ich mir zum Angriff Blöße machen. Aber er kann mir auch Blöße gegeben haben, die entwe- der für meinen projectirten Stoß zu enge, — oder unbequem und gefährlich ist. Im er- sten Falle muß ich die Blöße zu erweitern, — im andern, sie vortheilhaft zu verändern suchen. Hier- bey kommt es darauf an, ob der Feind sich mit gestrecktem und steifem — oder mit schlaffem und angezogenem Arme gelagert hat. Im erstern Falle führt ein wohlangebrachter Schlag, — im leztern

eine flüchtige Bewegung meiner Klinge am sicherſten zum Ziele.

Zunächſt entſcheidet das von mir erwählte Gegenlager. Denn einem hitzigen Gegner kann ich ſchon dadurch Blöße ablocken, wenn ich ihn zum Stoßen reitze, — wobey ich ihn ſogleich mit dem Nachſtoß überflügele. Das Haupt-Augenmerk muß auf die Menſur gerichtet ſeyn. (ſieh das 1ſte Cap.)

Die vorzüglichſten Mittel, ſich Blöße zu verſchaffen, ſind folgende:

1) Das Belegen, Stringiren oder Binden der feindlichen Klinge. Es beſteht überhaupt in einem Druck mit der Stärke meiner Klinge an des Feindes Schwäche, wodurch ich ſeine Spitze in- oder auswendig aus der graden Richtung zu bringen ſuche. — Man kann es auf der Stelle, oder mit dem Durchgehen bewerkſtelligen, — je nachdem die Umſtände dazu geeignet ſind. — Vor allen Dingen muß die Menſur beherzigt werden, damit ich nicht mit meiner Schwä-

che (in weiter Mensur) an des Feindes Stärke verfalle, und ihm gerade den Vortheil gebe, welchen ich erreichen will.

a) Durch das Belegen auswendig suche ich den Feind nieder- und nach aussen hin zu drükken. — Es geschieht mit Terz und Quart. Leidet der Feind, daß ich seine Klinge niederdrücke, — so attakire ich ihn gleich mit dem festen Terz-Stoß. Fährt er, um das Belegen zu hindern, in die Höhe; so erhalte ich Blöße unten zum Sekund-Stoße. Geht er unten durch (um meine Klinge wieder oberwärts zu packen), — so stoße ich in die obere Blöße auswendig, Sekund oder Quart.

b) Durch das Belegen oder Stringiren inwendig erhalte ich, wenn der Feind dem Drucke nachgiebt, Blöße zum Quart-Stoße inwendig. Drückt er aber (um sich zu schützen) gegen meine Klinge, so erhalte ich Blöße über dem Arm, — gehe schnell durch,

und stoße Quart auswendig, oder Terz, wobey ich ihm wiederum die Klinge binde.

c) Eine besondere Art des Stringirens ist das Heben, oder Graduiren, wodurch ich mit meiner Stärke seine Schwäche in die Höhe drücke. Dieß geschieht am besten gegen des Feindes gestrecktes Lager, wobey er uns absichtlich eine enge untere Blöße gegeben hat. Es soll dadurch die Blöße erweitert und die Absicht des Feindes geprüft werden. Das Heben geschieht nach auswendig mit Sekund, nach inwendig mit Quart.

Leidet es der Feind, so stoße ich auswendig Secund, — und inwendig Quart coupée. — Sucht er mich aber niederzudrücken, so stoße ich Quart inwendig fest, — oder feste Sekund unter den Arm.

---

2) Das Winden ist ein trefliches Mittel, sowohl Blöße zu erzwingen, —

als auch, solche zu erschleichen. — — Winden heißt, wenn ich meine Klinge, mit der Stärke an des Feindes Schwäche geschlossen, im Cirkelbogen herumschiebe, um dadurch der feindlichen Klinge eine andere Richtung zu geben. — Liegt

a) der Feind mit vorgestreckter Klinge, so daß Spitze, Faust und Schulter eine grade Linie bilden; so versuche ich auswendig die Windung mit Terz. Gibt er dem Winden nach, so stoße ich Terz. Fährt er aber in die Höhe; so erhalte ich Blöße unten, und stoße Sekunde.

b) Liegt der Feind gegen mich mit schlaffem Arm, doch etwas gehobener Spitze: — so versuche ich die Windung mit halb Terz inwendig. Gibt er nach, — so stoße ich inwendig Quart fest an der Klinge. — Drückt er gegen meine Klinge, so entsteht Blöße aus-

wendig; ich gehe schnell durch, und stoße Quart über den Arm.

c) Ich winde mit verhangener Sekunde, wenn der Feind mit steifem Arme gegen mich liegt, verfolge die Windung, bis ich mit Erfolg Sekunde stoßen, oder ihm einen sichern Quart-Stoß anbringen kann.

---

3) Das Battiren und Legiren gehört gleichfalls zu den Mitteln, sich Blöße zu verschaffen. Man versteht darunter überhaupt einen Schlag mit der Klinge. Wenn dessen Wirkung sich in gerader Linie zeigt, heißt er Battute; — geschieht er in einem Bogen, so wird er Legade genannt.

a) Die Battute ist ein flüchtiger Streifschlag mit meiner Stärke gegen des Feindes Klinge in gerader Linie von der Schwäche herab. Der Schlag muß mehr durch das Faust Gelenk, als durch starkes Anziehen des

Arms, mit Kraft versehen werden. Die Battute wirkt nach allen Seiten hin.

Liegt der Feind gegen mich mit gestreckter Klinge und Faust in Sekund; — so battire ich inwendig mit halb Terz, und stoße schnell in die erhaltene Blöße Sekunde.

Liegt er steif gegen mich in halb Terz mit gesenkter Faust und gehobener Spitze, — so battire ich gleichfalls inwendig mit halb Quart, und stoße inwendig Quart flüchtig, oder halb Quart in die erhaltene Blöße.

Liegt der Feind gegen mich in gestreckter Quart, — so verfalle ich schnell in Sekunde unter seine Klinge, battire mit Sekunde, und stoße in die erhaltene untere Blöße. — Sekunde unter den Arm.

b) Die Legade geschieht, wenn ich meinen Degen von der inwendigen Seite her gegen des Feindes Klinge so in Prim schleudere, daß meine Spitze nach auswendig stark in

die Höhe bewegt wird. — Gegen das gestreckte Quart=Lager des Feindes ist die Legade am zweckmäßigsten, weil sie des Feindes Degenknopf so stark in das Gelenk wirft, daß er oft die Finger öffnen und den Degen fallen lassen muß.

---

4) Das Ueberfallen geschieht gegen des Feindes winkligtes Terz=Lager, indem ich schnell unter seiner Klinge durchgehe, dessen Schwäche mit meiner Stärke packe, und meine forcirte Terz mit einem tüchtigen Ausfalle verbinde. Gegen einen Feind, der uns an körperlicher Kraft überlegen ist, wäre indessen dieses Mittel nicht anzurathen.

---

5) Die Finten überhaupt zwecken auf Täuschung des Feindes ab. — Man will dadurch ihn glauben machen, es solle ein Stoß in die gegebene Blöße geschehen, den man doch

wirklich nicht projectirt. Daher zeige ich ihm in die nicht hinreichende oder zweydeutige Blöße die Bewegung eines Stoßes, und erhalte, sobald er nach dieser Bewegung greift, eine anderweitige Blöße, die ich schnell benutze. Die Finte unterscheidet sich also hauptsächlich dadurch vom wirklichen Stoße, daß ich meine Klingen-Spitze nicht ganz auf des Feindes Körper bringe, auch die Bewegung nicht mit dem Ausfalle verbinde. Man begreift leicht, daß die Finte, wenn sie ihres Zwecks nicht verfehlen soll, mit der Beschaffenheit des Stoßes, den sie repräsentirt, vollkommen harmoniren müsse.

Dazu gehört: daß sie mit angemessener Geschwindigkeit in die nächste Blöße auf dem kürzesten Wege gemacht, und durch den Blick der Augen in die Blöße plausibel dargestellt werden müsse.

Nach den verschiedenen Arten der Blößen gibt es auch verschiedene Finten. — In enge Blößen dürfen nur feste Stöße, — also auch nur feste

oder streichende Finten geschehen. — Weite Blößen geben zu flüchtigen Stößen, also auch zu flüchtigen Finten, Gelegenheit.

a) Die festen Finten stellen einen festen Stoß vor, und müssen streichend mit unserer Schwäche an der Klingen-Stärke des Feindes gemacht werden. Der Feind, der einem festen Stoße entgegen sieht, — drückt an unsere Klinge, gibt dadurch auf der andern Seite Blöße, und wir können ihn mit dem Stoße in dieselbe nachdrücklich attakiren. Bey den streichenden Finten muß der Oberleib etwas vorgeschoben werden, um es noch wahrscheinlicher zu machen, daß der Stoß selbst erfolgen solle. Greift demnach der Feind nicht, sondern bleibt liegen: so thue man den Stoß, welcher in diesem Falle gewöhnlich trift.

b) Die flüchtigen Finten sind nach Art der flüchtigen Stöße eingerichtet. Sie bleiben daher nicht an des Gegners Klinge, sondern

weichen ab, um die Bewegung des Stoßes in die weite Blöße desto deutlicher vorzustellen.

Beyde Arten werden auf der Stelle oder mit dem Durchgehen gemacht, wobey zu bemerken, daß der beschriebene Raum so eng als möglich seyn muß, um dem Gegner keine Gelegenheit zu Tempo- Stößen zu geben.

c) Die flüchtigen Finten, sowohl als die streichenden, sind entweder einfache oder doppelte. Eine doppelte Finte entsteht, wenn man die durch die erste Finte geöffnete Blöße abermals fintirt. — —

Greift der Gegner z. B. nach meiner streichenden Finte so stark, — daß ich die Absicht merke, mich zum Stoße in die gegebene Blöße zu locken, — so mache ich in diese Blöße sogleich noch eine Finte, und zernichte dadurch seinen Plan. Die doppelten streichenden Finten können aus mehreren streichenden in die engen Blößen, oder auch aus angehängten flüchtigen Finten in die geöffneten weiten Blößen be-

stehen. — Eben so verhält es sich mit den doppelten flüchtigen Finten, die ich entweder flüchtig wiederhole, oder mit streichenden zusammensetze. Eine allgemeine Regel hierbey ist: die Finten nicht zu oft zu verdoppeln, sondern mit ihnen, wie mit dem Stoße selbst, häufig zu wechseln, damit der Feind nicht eine gewisse feste Manier an uns bemerke, und darnach seine Maaßregeln nehme.

d) Die Finten können in Ansehung der Faust-Wendungen einander gleich seyn, oder nicht. In jeder Hinsicht sind die Finten in einerley Bewegung der Faust vorzuziehen. Ausnahmen sind: daß auf die streichende Terz-Finte, wenn der Feind darnach greift, sehr gut Sekunde unten gestoßen wird. So kann auch wohl mit Quart inwendig Sekunde oder Quart coupée verbunden werden. Auch läßt sich, wenn der Feind auf Sekund-Finte inwendig in die Höhe fährt — Quart coupée stoßen.

Eine besondere Art von Finten sind die Cavations-Finten, wovon, da das Kaviren eigentlich im Kapitel von der Vertheidigungs-Kunst abzuhandeln ist, dort das Ausführliche gesagt werden soll.

Alle bis jezt angeführte Mitttel, Blößen zu erhalten, lassen sich in der gewöhnlichen Mensur, festen Fußes und mit dem Appel, aber auch bey Veränderung der Mensur (in die enge) mit Attiriren, Passiren und Voltiren in Verbindung anbringen. Ob das Leztere zweckmäßig sey, muß aus den Bewegungen und dem Lager des Feindes ersehen werden, wozu wir einige Beyspiele im Kapitel vom Kontra-Fechten liefern wollen.

Noch ist die vorbereitende Bewegung, um sich Blöße zu verschaffen, hier zu bemerken, welche Laviren genannt wird. Es ist ein Hin- und Her-Fahren an des Feindes Klinge, um die Schwäche derselben zu erhalten, wenn er gestreckt liegt. Hat man den Zweck erreicht, so läßt sich mit gutem Erfolg inwendig Quart, und auswendig Terz, stoßen.

Dritter Abschnitt.

Vom wirklichen Angriff durch die verschiedenen Stöße.

Wirkliche Verletzung des Feindes ist die wesentliche Bestimmung des Stoßes. Der Namens-Unterschied der Stöße entspringt aber vorzüglich aus der Verschiedenheit der Faustwendungen, ohne welche kein regelmäßiger Stoß geführt werden kann. — Die gegebene oder erhaltene Blöße bestimmt die Art der Stöße, ob sie über oder unter den Arm, nach aus- oder inwendig geschehen müssen.

Ihrer Natur nach theilen sich die Stöße in feste und flüchtige. Da man nämlich nicht immer die Klinge unmittelbar auf den Feind ohne Gefahr, sich selbst zu verletzen, bewegen kann: so muß der Stoß so eingerichtet werden, daß er zugleich die feindliche Klinge binde. — Er ist alsdann ein fester Stoß.

Ist aber zum Angriff eine weite Blöße vorhanden, in welche man ohne Gefahr, von der feindlichen Klingen-Spitze getroffen zu werden, stoßen kann: so ist der vollführte Stoß — flüchtig, und zielt unmittelbar auf des Feindes Verletzung ab.

In der Beschaffenheit des Stoßes ergibt sich aus dieser Bestimmung ein wesentlicher Unterschied. Flüchtige Stöße können nämlich ohne Winkel mit grader Linie — feste Stöße hingegen müssen, um mehr Kraft zu erhalten, mit stumpfem Winkel geschehen. Es ist bey den letzteren Hauptregel:

mit der Stärke unserer Klinge des Feindes Schwäche zu packen, wovon der Grund sich aus der Natur der Sache selbst leicht ergibt.

Der Ausstoß geschieht gewöhnlich mit dem Ausfall, um den Angriff kräftiger zu machen. — Aus der Lage des Feindes gegen meine Klinge ersehe ich, ob der Stoß auf der Stelle, oder mit Durchgehen, oder mit Ueberheben geschehen müsse.

Drehen der Faust, Heben des Arms, und Richtung der Spitze muß bei Stößen auf der Stelle ein Tempo machen. — Bei Stößen mit dem Durchgehen geschehen alle diese Bewegungen, indem ich mit engem Halb-Zirkel unter des Feindes Klinge weggehe. Ist der Stoß mit dem Ausfalle verbunden, so müssen die nöthigen Bewegungen beim Aufheben des Fußes anfangen, und so schnell zu einem Ganzen verbunden werden, daß Treffen und Aufsetzen des Fußes in einem Momente geschehen.

Das **Ueberheben** unserer Klinge gegen die feindliche ist eine so gefährliche Bewegung, daß ich dieselbe durchaus nicht billigen kann. Ein weiter Zirkel ist dabei unvermeidlich; Arm und Klinge kommen aus ihrer richtigen Lage, und ein schneller Gegner kann die weite Bewegung nur zu leicht gebrauchen, um mit Erfolg ins Tempo zu stoßen.

Wir haben schon bemerkt: das eigentliche Ziel der Verletzung sey die rechte Brust, Schulter und Arm; daher werden Stöße, die nach anderen Theilen des Körpers gerichtet sind (als z. B. nach dem Gesichte, dem Unterleibe u. s. w.), **unächte, falsche,** oder **Bastard-Stöße** genannt.

Sobald der Stoß wirklich trifft —, sagt man in der Fechtersprache: **der Stoß sitzt,** oder **logirt.** Hierbei ist vorläufig die Regel zu bemerken: daß man immer — der Stoß mag sitzen oder nicht — auf den schnellsten Rückzug bedacht seyn muß, d. h.,

ich soll möglichst geschwind meine Klinge an der feindlichen, ohne diese zu berühren, zurückziehen, indem ich durch einen Schwung mit den Zehen des ausgefallenen Fußes und durch die Biegung des hintern vorher gesteiften Knies den Ausfall zurücknehme. Ist der Angriff in der engen Mensur geschehen, so muß auch dabei der Oberleib scharf zurückgezogen werden.

Nach Maaßgabe der verschiedenen Blößen sind nun die Stöße:

1) Auswendige Stöße, oder über den Arm in die obere Blöße.

a) Bey der Sekunde auswendig, welche fast immer flüchtig gestoßen wird, hebt man die Faust hoch, und stößt mit verhangener Spitze nach des Feindes Brust oder Schulter, über den Arm. Die gehobene Faust soll den Kopf decken, und mein Arm in eine solche Lage ge-

bracht werden, daß ich unter demselben durch meinem Stoße nachsehen kann.

b) Bey Quart über den Arm wird ebenfalls, wenn man sie fest stößt, die Faust in der Quart-Wendung wohl gehoben, damit ich des Feindes Schwäche behalte, den Kopf decke, und meinen Stoß mit den Augen verfolgen kann. — Quart über den Arm wird auch mit gerader Linie flüchtig gestoßen, wenn der Feind mit angezogenem Arme die Blöße auswendig gibt.

c) Der feste Terz-Stoß dient zu solchen auswendigen Blößen, welche aus der Tiefe herauf benutzt werden müssen. — Man muß mit tiefer, nach auswendig gerichteter Faust, im starken Winkel, mit seiner Stärke des Feindes Schwäche packen, um die feindliche Klinge weiter nach auswärts zu rücken, und ihr die

Vertheidigung zu erschweren. Auch in die obere Sekund-Blöße läßt sich Terz stoßen.

2) Inwendige Stöße geschehen fest und flüchtig in die inwendige Blöße, je nachdem diese absichtlich gegeben, enge oder weit ist. —

a) Quart inwendig wird fest mit stumpfem Winkel und stark gehobener Faust gestoßen, damit ich die ganze Schwäche des Feindes mit meiner Stärke packe, und die feindliche Spitze von mir ablenke. — Quart inwendig wird auch flüchtig gestoßen; indessen muß dabei die linke Hand in Thätigkeit gesetzt werden, damit der Feind mit seiner inwendig geworfenen Spitze uns nicht verletze.

b) Sekunde inwendig wird, eben so wie Sekunde auswendig, meistens flüchtig gestoßen; es sey denn, daß der Feind mit gehobener

Spitze und gesenkter Faust gegen den Stoß drückt, wodurch er fest und winkligt wird.

3) In den unteren Blößen gibt es folgende Stöße:

a) Sekunde unter den Arm wird von außen nach innen mit kurzem Bogen gestoßen, daß die Hand fast in die Prim-Wendung verfällt.

b) Quart coupée wird von der innern Seite der feindlichen Klinge unter den Arm gerichtet, indem ich die Spitze senke, die Faust aber sehr hoch hebe. Ich muß zur Deckung meines Kopfes gegen die feindliche Spitze die linke Hand unter des Feindes Schwäche schlagen; sonst würde mein Gesicht Gefahr laufen, gespießt zu werden. Quart coupée ist immer ein flüchtiger Stoß.

4) Flanconade oder Quart = revers stößt man in die vom Feinde durch einen starken Winkel gegebene vermischte Blöße. Inwendig wird mit der Stärke die feindliche Schwäche gepackt, und die Spitze unter des Feindes Arm nach seiner Brust über die Klinge hin gerichtet. Um dem Stoße Kraft zu geben, muß er winkligt geschehen; auch darf dabey die linke Hand nicht vergessen werden, wenn der Feind etwa vorhalten wollte. Quart=revers ist meistens ein fester Stoß. — Er kann nicht wohl mit Sicherheit, ohne des Feindes Klinge zu binden, geschehen.

Zwey Hauptregeln sind bey den zum Stoße nöthigen Bewegungen in Erinnerung zu bringen. Zuerst: daß alle diese Bewegungen möglichst in ei=

nem Tempo geschehen, und nicht mit dem Arme, sondern hauptsächlich mit dem Faust-Gelenke gemacht werden. — Ferner: daß der Zirkel beym Durchgehen unter der feindlichen Klinge so eng als möglich sey, um den Tempo-Stoß zu vermeiden.

Den Arm vorher anzuziehen, um dem Stoße mehr Nachdruck zu geben, ist eine sehr unzweckmäßige und gefährliche Bewegung. Man bringt die Klinge dadurch weiter vom Feinde ab, und dieser kann also die Gelegenheit benutzen, uns eher zu verletzen, als wir den projectirten Angriff auszuführen vermögen.

Die bemerkten Stöße geschehen aus der gewöhnlichen Mensur mit dem gewöhnlichen Ausfall. In der weiten Mensur muß durch Attiriren oder Passiren der Körper dem Feinde näher gebracht

seyn, um diesen mit dem gewöhnlichen Ausfalle zu erreichen. — In der engen Mensur bedarf es des Ausfalls nicht, damit unser Stoß den Feind erreiche. Der Angriff ist aber wegen der Nähe der feindlichen Klinge äußerst gefährlich. Nicht ohne große Vorsicht darf er unternommen werden.

Drittes Kapitel.

Die Vertheidigungs-Kunst beym Fechten auf den Stoß.

Erster Abschnitt.

Von dem vertheidigenden Verhalten überhaupt.

Defensiv oder vertheidigend gehen, heißt, in einem absichtlich gewählten festen Lager den feindlichen Angriff erwarten, ihn zurückschlagen, und jeden eigenen Angriff vermeiden. —

Es ist leicht zu begreifen, daß, um eine vollkommen zureichende Vertheidigung auszuführen, man im Fechten weit geübter seyn müsse, als bei dem Verfahren, in welchem Angriff und Vertheidigung stets wechseln.

Die Vertheidigung an sich setzt kalte und ruhige Entschlossenheit, scharfe Beobachtung des Feindes und seiner projectirten Angriffe, schnelle Wahl und genaue Kenntniß der Mittel, um seinen Angriff zu vereiteln, voraus.

Vertheidigung ist unmöglich, wenn ich nicht wenigstens den Gegner in steter Besorgniß eines von meiner Seite erfolgenden gefährlichen Angriffs erhalte, und meine Paraden so einrichte, daß er immer einen schnellen Nachstoß fürchten muß. — Daher ist die Defension, sowohl in der Art des Verfahrens als in der Beschaffenheit der Mittel, sehr verschieden. Es gibt allgemeingültige Regeln dabei, die wir zunächst bemerken wollen.

1) Bey der Defension kommt es hauptsächlich darauf an, daß man die feindliche Klinge besitze, und nie aus seiner Gewalt lasse. Man besitzt die Klinge, wenn man ihr stets so nahe bleibt, daß man jede Bewegung derselben weiß, und jede Lage richtig zu taxiren im Stande ist. — Wer

defensiv gehen will, hat sich zu hüten, in eine Lage zu kommen, wo er die feindliche Klinge erst suchen muß.

2) Es ergibt sich aus dieser Bemerkung, daß ich die feindliche Klinge sogleich verfolgen soll, wenn sie von der meinigen abgeht. Man nennt dieses Verfolgen überhaupt: kaviren. Es besteht in einem wechselseitigen und gleichzeitigen Durchgehen, welches bewirkt, daß ich den Feind ohnverrichteter Sache in sein voriges Lager zurückbringe. Wollte der Feind sich am Ende des Durchgehens mit Nachdruck an meine Klinge schließen, so kann er nicht vermeiden, Blöße zu geben, die ich im Stande bin, sogleich zu benutzen. —

Eine doppelte Kavation entsteht, wenn das beyderseitige Durchgehen wiederholt oder fortgesetzt wird. Kontrakaviren heißt: im Momente, da die einfache Kavation beendigt wird, die Zirkel-Bewegung rückwärts machen.

Beym Kaviren sind zwey Haupt-Regeln zu befolgen:

a) es nur mit dem Faustgelenke in sehr engem Zirkel um des Feindes Stichblatt, und

b) es zur rechten Zeit, grade wenn der Feind von unserer Klinge abgeht, zu bewerkstelligen.

Die Kavation ist eine vortrefflich schützende Bewegung, und kann mit der Parade, mit der Battute und Legade, wie auch mit der Finte, verbunden werden.

Zweyter Abschnitt.

Von der Vertheidigung gegen die feindlichen Versuche, Blößen zu erhalten.

1) Das erste Mittel, Blöße zu erhalten, ist, wie wir oben (2tes Capitel, 2ter Abschn.) gesehen,

das Belegen oder Stringiren. Wendet es der Feind gegen uns an, so ist dagegen

a) das Arretiren oder Vorhalten ein vortreffliches Deckungs-Mittel; es ist nach dem Belegen, auf welches der Feind zum Stoßen abgeht, ziemlich sicher, so bald man nur seine Schwäche recht mit der Stärke gewonnen hat. — Mit vollkommener Sicherheit mögte es jedoch nur gegen obere Blößen anzuwenden seyn. Damit man treffe und nicht selbst verletzt werde, müssen Oberleib und Arm wohl herausgestreckt, der Unterleib aber geschränkt, und der vordere Fuß an den hintern gezogen werden. Gestreckte Sekunde ist die zweckmäßigste Lage beym Arretiren.

b) Gegen das feste Stringiren des Feindes mit steifem Arm kann man sogleich nachgeben. Man nöthigt dadurch den Feind, mit der Klinge stark seitwärts zu weichen, wodurch er

grade die Blöße gibt, die er an uns erhalten wollte.

c) Gegen das Belegen inwendig oder oberhalb unserer Klinge ist die Kavation das sicherste Mittel, weil man dadurch den Feind, ohne daß er etwas ausgerichtet hätte, in sein voriges Lager zurückwirft.

d) Der Tempo-Stoß ist gegen ein ungeschicktes Stringiren mit starkem Winkel anwendbar; nur muß der Stoß fest und schnell seyn. Davon mehr beym Kontra-Fechten!

e) Folgende Fälle sind die gewöhnlichsten: Belegt der Feind im Terz ohne starken Druck, so ziehe man den Arm etwas an, um seine Schwäche zu gewinnen, und stoße forcirte Terz. — Belegt der Feind gewaltsam mit Terz, so stoße man mit starkem Winkel Terz dagegen, oder kavire, und battire inwendig. Belegt er mit Quart auswendig, so gehe man mit halbem Zirkel unter seiner Klinge

weg, und stoße Quart flüchtig inwendig. Ist des Feindes Arm und Klinge steif beym Belegen, so verfalle man in Terz unter seine Klinge, und battire.

2) Der Gegner kann durch unser gestrecktes Lager gereizt werden, uns mit der Windung zu attakiren.

a) Windet der Feind mit Terz, und setzt stark an: so gehe man schnell ab, und stoße Terz. Ist die Windung schwach, und der Feind vollführt sie mit gehobener Spitze und gesenkter Faust: so gebe ich derselben einmal nach, und stoße, sobald ich auswendig bin, Sekund oder Quart über den Arm.

b) Windet der Feind mit Sekund schwach, so gebe ich einmal nach, und stoße alsdann Terz mit dem Winkel auf seiner Klinge.

c) Windet der Feind mit Quart von der rechten nach der linken Seite: so kann man sogleich Sekund stoßen. Der Feind sieht sich dadurch gezwungen, in die Höhe zu pariren, wenn der Stoß ihn nicht treffen soll.

Das einfache sowohl als das fortgesetzte Winden des Feindes wird durch die beschriebenen Motionen sogleich zwecklos gemacht. Ich muß es ihm aber nie merken lassen, daß ich den Stoß nur zum Scheine thue, weil er sich sonst dadurch nicht irre machen lassen wird.

3) Bedient sich der Feind der Battute oder Legade, um Blöße zu erlangen, so möchten folgende Regeln anwendbar seyn:

a) Die Battute wird schon dadurch unkräftig, daß man, sobald der Feind zum Schlage ansetzt, die Klinge hebt und vorstreckt; dadurch wird der Schlag mit der Stärke aufgefangen, und wirkt nichts mehr. — Gegen die un-

vermuthete Battute ist es aber Regel: die Faust gleich nachzulassen, und in eine solche Wendung zu bringen, wo die Battute nicht gegen das Gelenk wirken kann.

b) Ein vorzügliches Deckungsmittel gegen die Battute bleibt die Kavation. Der Schlag geht nun in die leere Luft, und bewirkt an des Gegners Körper unvermeidlich eine starke Blöße. — Kann man die Kavation nicht geschwind genug vollführen, so retirire man, und entziehe dem Feinde die Klinge. Selten hat der Feind den Schlag in seiner Gewalt, und thut sich selbst den Schaden, den er uns zufügen wollte.

c) Der Legade kann man schon dadurch ausweichen, daß man das gestreckte Quart-Lager vermeidet. — Legirt der Feind, so entziehe man ihm die Klinge, und stoße Quart inwendig.

4) Das Ueberfallen kann der Feind nur gegen uns anwenden, wenn er unsere Klinge mit seiner Stärke gebunden hat. Versuchte er es ohne diese Vorbereitung, so stoße man, contra Tempo, Terz, wodurch die feindliche Absicht schnell vereitelt wird. Gegen das vorhergehende Belegen unserer Klinge können wir uns leicht durch die Kavation schützen.

5) Die Finten sind die gewöhnlichsten Verführungen, um Blöße zu erschleichen. Die Art des Verfahrens, um des Feindes Absicht bey den Finten zu vereiteln, ist mancherley.

a) Erkennt man die Finte offenbar, d. h., sieht man, daß der Feind nur den Stoß zeigen, nicht thun will, oder weiß man, daß ein Stoß nach unserer Lage und Stellung unmöglich ist: so ist das Pariren ganz unnöthig.

b) Ist die Finte nicht vom wirklichen Stoße zu unterscheiden, und mein Lager dazu geeignet, daß der Gegner mich treffen kann: so muß ich freylich nach der Finte greifen. Hierbey ist es Regel; der Finte so kurz als möglich nachzugehen, damit nicht auf der entgegengesetzten Seite eine zu starke Blöße gegeben werde.

c) Gegen einfache flüchtige Finten parirt man am sichersten mit der Kavation. Gegen streichende Finten — durch die Windung und Battute.

d) Finten mit der Kavation heißen solche, wenn der Feind unsere Kavations-Parade mit dem Stoße wieder kavirt, und sonach eine Zirkel-Finte entsteht. — Gegen die langsamen Kavations-Finten des Feindes ist es am sichersten, ins Tempo zu stoßen. Gegen die streichenden Finten kann oft mit gutem Erfolge ein forcirter Stoß geschehen; als z. B. gegen die streichende Terz-Finte —, Terz forcée

mit starkem Winkel; gegen die streichende Quart-Finte inwendig mit starkem Winkel stößt man Flankonade; gegen die streichende Quart-Finte auswendig — Sekund über den Arm.

Doch ist zu bemerken, daß man des Feindes Klinge wohl binden, und die linke Hand geschickt gebrauchen müsse, um das Vorhalten der feindlichen Klinge zu hintertreiben.

Dritter Abschnitt.

Von der Vertheidigung gegen die feindlichen Stöße.

Das Abwenden des wirklichen feindlichen Angriffs heißt insbesondere Pariren. Die feindlichen Stöße können von uns mit einem Druck oder durch einen Schlag parirt werden. Die erstere Art nennt man feste, die leztere flüchtige Paraden.

Wesentlich bei den Paraden ist: daß die Bewegung mit der Stärke an des Feindes Schwäche erfolge, weil sonst der Feind durch die Parade stoßen kann. Die Parade muß ferner die feindliche Spitze sicher und geschwind von uns entfernen. Endlich muß auch bei der Parade unsere Degenspitze stets gegen des Feindes Körper gerichtet bleiben, um ihn in Respect zu erhalten. Daß man zu den jedesmaligen Paraden die der Faust bequemsten Wendungen wählen solle, ist leicht zu begreifen.

Man theilt die Paraden in allgemeine (Haupt-) und besondere Paraden. Erstere bedecken eine gewisse Haupt-Blöße, und sind gegen mehrere Stöße geeignet. Lezere sind für einen besondern Stoß hauptsächlich geeignet, und bedecken die Haupt-Blöße nur zum Theil.

1) Hauptparaden gegen Hauptblößen, in welche die Stöße erfolgen können, sind:

a) Die auswendige Blöße muß gegen die Stöße über den Arm vorzüglich vertheidigt

werden. Es geschieht am besten mit der Motion Quart, wobey Spitze, Faust und Schulter in gerader Linie gegen den Feind gerichtet sind. Da bey dieser Parade, welche Blöße zum Nachstoße Terz gewährt, die feindliche Klinge zuweilen abgleitet, so muß die linke Hand zum Vorsetzen herabgebracht werden.

Die auswendige Blöße wird auch mit Terz vertheidigt; doch erhält man nicht so gute Blöße zum Nachstoß. Nur wenn ich mit meiner Stärke des Feindes Schwäche tief niederdrücke, entsteht Blöße zur Sekund über den Arm.

b) Die inwendige Blöße wird durch halb Terz vertheidigt, indem man die feindliche Spitze in dieser Motion empfängt, mit dem Gelenke niederdrückt, und sie nach inwendig vorbeyschießen läßt. — Wie weit ich die Faust in dieser Parade niederbeugen soll, muß

aus dem feindlichen Stoße ermessen werden. Noch mehr deckt sich die Blöße durch das Zurücknehmen des vordern Fußes.

c) Die untere Blöße gibt zu unteren Stößen aus- und inwendig Gelegenheit. — Die inwendigen Stöße in die untere Blöße werden am besten mit verhangener Sekund parirt. Sobald nämlich der Feind zum Stoße ansetzt, müssen wir ihn mit unserer Klinge dergestalt verfolgen, daß sie über der seinigen auswendig in Sekunde herabhängt; wir fassen nun mit unserer Stärke seine Schwäche, und bewegen, indem wir an seiner Klinge herauffahren, dieselbe nach rechts in die Höhe; der Nachstoß ist Sekund über den Arm, doch mit Vorsetzung der linken Hand.

Will der Feind auswendig in die untere Blöße stoßen, so verfolge man seine Klinge mit halb Terz, und hebe sie nach inwendig herauf, um den Nachstoß (Sekund inwendig) thun zu

können. Sicherer wird diese Blöße gedeckt, — indem wir den feindlichen Stoß ablaufen lassen.

2) Zu den besonderen Paraden, gegen gewisse Stöße, gehört zunächst:

a) das Ablaufenlassen. Es besteht darin, daß wir unserer Klinge eine solche Lage geben, daß der Feind durchaus an uns vorbeystoßen muß. Man wählt diese Bewegung vorzüglich, wenn man dem Feinde an Geschwindigkeit nicht gleichkommt, oder er unsere Schwäche schon so gepackt hat, daß Kaviren unmöglich ist. Man darf das Ablaufenlassen nicht anders anwenden, als wenn der Feind schon wirklich in die Blöße gedrungen ist. — Denn macht man die Bewegung früher, so nimmt er den projectirten Angriff zurück, und attakirt uns mit Erfolg anderswo.

Uebrigens ist das Ablaufenlassen fast auf alle Stöße anwendbar, wiewohl mit geringer Ver-

änderung. Die inwendigen Stöße, Quart und Terz, läßt man mit verhangener Quart, wobey Gesicht und Schulter durch das hoch erhobene Gefäß und die Klingen-Stärke geschützt sind, ablaufen. Sobald der feindliche Stoß an unserm Körper vorbeygeschossen ist, streckt man sich in Quart aus, und wird gewöhnlich mit diesem Nachstoße den Feind treffen.

Der inwendige Stoß kann auch an unserer Klinge ablaufen, indem wir den Arm hart ans Gesicht ziehen, und die Klinge in Prim, mit etwas gesenkter Spitze, nach inwendig fortstrecken. Hierbey ist indessen große Vorsicht nöthig, daß der Feind nicht unsere Schwäche gewinne, und durch die Parade stoße. Es erfolgt durch dieses Ablaufenlassen Blöße zur Sekunde unter den Arm; oft auch zur Quart coupée.

Den auswendigen Quart-Stoß kann man gleichfalls mit verhangener Sekund ablaufen lassen. Man muß nämlich, unter dem Schein der

Quart=Parade, so lange zögern, bis des Feindes Kraft bloß auf den Stoß wirkt; alsdann widersteht man nicht länger, zieht den Arm in Sekund so an, daß Faust und Ellenbogen mit der Schulter gleichhoch liegen, der Degen niederhängt, und der Arm mit der Klinge nach auswendig einen Winkel bildet. Der feindliche Stoß gleitet nun an unserer auswendigen Seite vorbey, und wir erhalten sichere Blöße zur Sekund inwendig.

b) Die Kavations=Parade tritt ein, wenn man den zum Stoße durchgehenden Feind so verfolgt, daß man mit einer dem Stoße angemessenen Parade wieder in die vorige Lage der Klinge kommt. Der Zweck der Kavations=Parade ist vorzüglich: dem feindlichen Stoße seine Kraft besser, als durch die einfache Parade, zu benehmen. Der Feind verschwendet nämlich seine Kraft vergeblich nach der Seite, wohin er zu stoßen gedenkt. Er findet

da keinen Widerstand, wo er ihn vermuthet, und wir überflügeln ihn dergestalt, daß er die durch seinen leeren Druck entstehende Blöße nicht sogleich wieder decken kann.

Am bequemsten parirt man mit der Kavation gegen Quart — in- und auswendig. Bey der Sekunde kann man den großen Zirkel in der Kavation nicht vermeiden. Sie ist also dort, wie auch bey Terz, — weniger rathsam. — Gegen Quartrevers und coupée ist die Kavation gar nicht anwendbar; denn der erste ist allemal ein winkligter, der andere ein flüchtiger Stoß. Kaviren ist aber nur zweckmäßig gegen gerade und feste Stöße. Gegen einen geschwinden Feind ist überall die Kavation nicht zu empfehlen, weil man ihn erst vorbey lassen muß, und dann wieder einholen soll.

Gegen Stöße, die auf der Stelle geschehen, gebraucht man die Parade mit dem Durchgehen.

Es geschieht, um die Stärke des feindlichen Stoßes unnütz zu machen. Am zweckmäßigsten ist die Parade mit dem Durchgehen gegen obere Stöße. Die halbe Kavation ist weniger gegen Stöße, als gegen das feindliche Stringiren, zu gebrauchen.

c) Statt der Parade, kann man auch gegen Stöße, die mit steifen oder schlaffen Sehnen erfolgen, die Battute und Legade gebrauchen. Stöße, mit angestrengten Sehnen, bringt man durch den Schlag besser, als durch den Druck der festen Parade, aus der Richtung. — Gegen schlaffe Stöße verschwendet man seine Kraft durch feste Paraden umsonst, — und indem unser Druck keinen hinlänglichen Widerstand findet, öffnen wir selbst dem Feinde eine Blöße, die er zu benutzen im Stande ist. — Die Battute ist also anwendbar gegen den steifen Sekund-Stoß inwendig; gegen Quart auswendig mit

steifem Arm, und gegen Terz — mit schlaffem Arm.

Die Legade erfolgt bequem gegen Quart inwendig, sobald dieselbe nicht winkligt gestoßen wird.

Beyde Sicherungsmittel müssen gegen einen geschwinden Feind mit äußerster Vorsicht ausgeführt werden. Man thut also wohl, den vordern Fuß zurückzuziehen, um die Mensur zu erweitern, falls die Battute oder Legade nicht die geringste Würkung zeigen sollte. Gegen Quart auswendig kann sehr wohl mit der Kavation legirt werden; doch muß man, um dieß mit Sicherheit zu bewerkstelligen, dem Feinde an Geschwindigkeit überlegen seyn.

d) Das Winden gegen die feindlichen Stöße ist vorzüglich anwendbar, wenn der Feind ohne besondern Nachdruck den Angriff versucht. Das Winden unterscheidet sich von der Kavation hauptsächlich dadurch, daß man die feindliche Klinge nicht bloß verfolgt, sondern um-

schiebt. Dadurch benimmt man dem Feinde die völlige Herrschaft seiner Klinge, und zwingt ihn in die uns beliebige Lage. Die Wirkung des Windens ist also weder Druck, noch Schlag, um die feindliche Klinge zu entfernen, sondern — ein Wegschieben derselben.

Der Quart und Sekunde inwendig bemächtigt man sich mit Terz; schiebt sie herum, und erhält dadurch die Blöße zur Sekunde inwendig.

Bey der feindlichen Quart oder Sekund auswendig, mit hoher Faust in die obere Blöße gestoßen, dreht man die Faust in Sekund, und hebt dieselbe mit ausgestrecktem Arm und dem Feinde zugewandter Spitze, wodurch der feindliche Stoß über der Schulter wegläuft. — Nach der Windung erfolgt Terz.

Die Sekund unter den Arm wird mit verhangener Sekund aufgefangen, und nach der Windung Sekund inwendig mit hoher Faust und gesenkter Spitze gestoßen.

Bey der Flankonade von Seiten des Feindes verfällt man gleichfalls in Sekunde, dreht die Faust unter des Feindes Klinge in Quart, windet und stößt Quart inwendig.

e) Zur Uebersicht aller einfachen Paraden gegen die verschiedenen feindlichen Stöße benutze man folgende Tabelle:

α) Gegen Quart auswendig parire mit Quart, mit Terz, mit hoher Sekund. Die erste Parade gibt Blöße zum Nachstoße Terz; die zweyte zur Sekund über den Arm; die dritte zur Sekund unter den Arm. Alle drey mit Vorsetzung der linken Hand, falls ja die feindliche Klinge an der unsrigen abgleitet.

β) Gegen Quart inwendig parire mit Halb-Terz, — mit winkligter Terz, um des Feindes Klinge niederzudrücken, — mit dem Ablaufenlassen durch verhangene Quart und Sekund. Die erste Parade gibt Blöße zur Flan-

konade, wenn der Feind die Quart mit starkem Winkel stieß; stieß er gerade, so ist die Blöße zur Quart inwendig. Die zweyte Parade gibt Blöße zum Nachstoß Sekund inwendig, geschieht aber besser mit der Windung. — Das Ablaufenlassen führt zu Quart coupée und Sekund unten, mit hoher Faust und gesenkter Spitze.

γ) Gegen Quart revers laß ablaufen mit Sekund hoch, und stoß Sekund über den Arm nach, oder hebe den feindlichen Stoß mit Quart herauf, und stoß Quart inwendig.

δ) Gegen Quart coupée battire nach auswendig, und stoß Sekunde nach, oder parire den Stoß mit verhangener Sekunde, und setze dich in Halb-Terz zurück.

ε) Gegen Sekund über den Arm finden alle Paraden, wie bey Quart über den Arm, Statt. Ein allgemeines Deckungsmittel ist auch dagegen das Arretiren oder Vorhalten in Prim.

ι) Gegen Sekunde inwendig dieselben Paraden, wie gegen Quart inwendig. Gegen Sekund unter den Arm Hauptparade mit verhangener Sekunde.

κ) Die feindlichen Bastardstöße verlangen eigenthümliche Paraden. — Die Stöße nach dem Unterleib wendet man, indem der Körper wegen Tiefe des Stoßes enger zusammen geschränkt wird, auswendig mit verhangener Sekunde, und inwendig mit verhangener Quart am sichersten ab.

Hohe Stöße nach dem Gesicht muß man durch das Verfallen in Sekund über sich hinweg schießen lassen. Auswendig kann es auf der Stelle, inwendig muß es mit der Kavation geschehen. Der Feind wird den Nachstoß Sekund unten — wegen der geöffneten weiten Blöße — schwerlich zu pariren im Stande seyn.

Vierter Abschnitt.

Von der Vertheidigung mit Veränderung des Lagers und der Mensur, wie auch durch den Gebrauch der linken Hand.

Der Feind richtet seinen Stoß gewöhnlich mit dem Ausfall in gerader Linie auf meinen Körper: ich kann also das Voltiren und Giriren als Paraden gebrauchen, weil ich dadurch aus der Linie komme.

1) Der Volte bedient man sich gegen inwendige Stöße*). Je stärker der Stoß meine Brust faßt, desto mehr muß ich auch den Körper durch die Volte drehen; der Feind muß aber schon so

*) Das Voltiren mit der Kavation gegen auswendige Stöße ist nie anzurathen.

weit in der Attake seyn, daß er dieselbe nicht wieder zurücknehmen und in eine Finte verwandeln kann; denn sonst liefe man Gefahr, vom Rücken her getroffen zu werden.

Die Volte ist mit der Parade, oder mit dem Nachstoße, oder mit dem Tempo-Stoße zu verbinden, je nachdem des Feindes Angriff beschaffen ist.

Hat man mit der Volte z. B. Quart inwendig parirt, so fällt man zum Stoße seitwärts aus, und überflügelt dadurch den Feind. Gegen Quart flüchtig in gerader Linie gestoßen, kann man mit der Volte arretiren; gegen die winkligte Quart aber à Tempo-Quart mit erhobener Faust stoßen.

2) Das Giriren ist anwendbar gegen auswendige feste Stöße; doch sind der Fälle, in welchen es anwendbar ist, weniger, als bey der Volte. Der Nachstoß erfolgt, wenn die feindliche Klinge auswendig vorbey gestrichen ist, — mit der halben Passade. Die besten Stöße nach dem Gi-

riren sind Quart coupée und Sekunde unter den Arm.

Man sichert sich gegen die feindlichen Stöße durch Veränderung der Mensur mannigfaltig,

1) indem man die gewöhnliche Mensur in die weite Mensur verwandelt. Dies geschieht auf folgende Weise:

a) Durch das Annehmen des vordern Fußes. Sobald der hintere Fuß wieder zurückgebracht wird, ist das Lager hergestellt, und der Vortheil gewonnen, des Feindes Schwäche mit unserer Stärke begegnen zu können.

b) Durch die wirkliche Retirade. Diese, besonders das Zurückspringen, sichert gegen den feindlichen scharfen Ausstoß am meisten, und ist vorzüglich gegen einen hitzigen Gegner, der leicht zum Verfolgen zu reizen steht, —

gut anwendbar. Die Nähe des Feindes erfordert oft, die Retirade mit der Parade zu verbinden. In diesem Fall ist das Zurückweichen mit beiden Füßen rathsamer, als das Zurückspringen, — weil man bey dem letztern die feindliche Klinge nicht in der Gewalt behält.

NB. Das Fortsetzen oder Einhalten der Retirade wird nach dem Verhalten des Feindes bestimmt. Im Fall er gleich nachrückt, muß ich wieder retiriren; bleibt er aber im Ausfalle liegen, so kann ich, nach Maaßgabe der Umstände, legiren und battiren, — oder attiriren (den hintern Fuß annehmen) und nachstoßen.

2) Die gewöhnliche Mensur in die enge verwandelt, — oder aus der weiten wieder hergestellt:

a) durch das Zurücken mit der Parade gegen den Ausfall des Feindes. Es ist unter

allen Arten des Avancirens das zweckmäßigste, jedoch vorzüglich in solchen Fällen, wo der Feind die Parade nicht verhindern kann. Beym Anrücken ist nothwendig, die feindliche Schwäche zu binden. Man rückt gegen Quart inwendig mit Halb-Terz, — gegen Quart auswendig aber mit Terz vor.

b) durch die Passade. Es entsteht dabey eine Haupt-Veränderung des Lagers; deswegen in das Passiren auch nur sehr geschickten Fechtern anzurathen.

Die halbe Passade geschieht, wenn ich den hintern Fuß dem vordern so weit vorsetze, als er vorher zurückstand. Folgt nun der Ausfall: so gewinne ich durch das Passiren zwey Schritte auf den Feind.

Bey der ganzen Passade thue ich nach dem Ausfall noch einmahl mit dem hintern Fuß einen Schritt vor, und werfe mich also ganz auf den

Feind. — (Einige nennen dieses Verfahren die ¾ Passade.)

Das Zurücken sowohl als die Passaden nähern mich dem Feinde dergestalt, daß er nothwendig auf seine eigne Vertheidigung bedacht seyn und den Angriff aufgeben muß. In beyden Fällen muß die feindliche Spitze nicht aus der Acht gelassen und mit unserer Stärke seine Schwäche gepackt werden. Hauptsächliches Augenmerk ist auch auf die Erhaltung der Stellung des Körpers zu richten; denn sobald diese wackligt und unstet wird, ist aller Vortheil, der durch das Brechen der Mensur mit der Parade beabsichtigt ward, rein verloren. Ein geschickter Gegner bemerkt das leicht, und attakirt nun um so sicherer.

Das Pariren mit der linken Hand leistet vorzüglich bey der Volte gute Dienste, wo ich mich

schon aus der graden Linie gegen den Feind gedreht habe. Es erstreckt sich, wie schon aus dieser Bemerkung zu ersehen ist, hauptsächlich auf inwendige, in gerader Linie laufende Stöße. Auch findet es eigentlich nur gegen einfache Stöße Statt, und ist daher an und für sich nie als Hauptparade zu betrachten.

Sein wahrer Werth besteht in der Vermischung mit den durch die Klinge bewerkstelligten Paraden. Ich muß nämlich den feindlichen Stoß in gehöriger Parade mit der Klinge auffangen, der linken Hand zuführen, und zum fernern Zurückhalten gleichsam übergeben. Hiedurch erhalte ich des Feindes Klinge nicht nur sicherer und gewisser, sondern kann auch den Nachstoß ohne Gefahr, mich aufzulaufen, schneller vollführen.

Wer immer mit der linken Hand pariren wollte, würde bey einem etwas geübten Gegner Gefahr laufen, daß ihm die Hand gespießt würde.

Im Allgemeinen ist noch zu bemerken, daß, ob zwar gegen jeden Stoß auch eine Parade Statt findet, welche zum Nachstoße Blöße bewerkstelligt, doch derjenige den halben Sieg allbereits in Händen habe, der seinen Gegner zum Pariren immer zwingen, und ihm die Tempo-Stöße unmöglich machen kann. Denn er erhält sich immer einen sichern Rückzug — und Anlage zu neuen Angriffen. Das vertheidigende Verhalten (mit der Absicht, den Gegner nicht schaden zu wollen) erfordert also weit mehr Geschicklichkeit, als das angreifende.

Fünfter Abschnitt.

Von der Verbindung der Vertheidigung und des Angriffs, oder von den Tempo-Stößen und der Entwaffnung.

Vertheidigung und Angriff lassen sich durch solche Bewegungen mit einander verbinden, welche, indem

sie unsern Körper gegen den feindlichen Stoß sichern, zugleich unsern Degen auf den Feind wenden, und ihn verwunden. Wenn diese Bewegungen nach allen Regeln der Kunst gemacht werden, so übermannt man dadurch den Gegner am sichersten.

Ein treffliches Mittel zur Erreichung dieses Zwecks sind die Tempo=Stöße. Ihnen geht zwar eine Bewegung, oder ein Stoß des Feindes, voraus; aber sie sind doch keine Nach=, sondern mehr gleichzeitige Stöße. Man unterscheidet zwey Gattungen derselben, nämlich Stöße ins Tempo und Kontratempo=Stöße.

1) Die Stöße ins Tempo geschehen am besten auf die feindlichen Finten, besonders wenn diese langsam, mit weitem Zirkel und unrein gemacht werden. Ihre Wirkung ist am sichersten, wenn der Feind in der Finte den Arm anzieht, und uns Gelegenheit gibt, seine Schwäche zu packen.

Die Tempo-Stöße geschehen fest gegen die streichenden Finten des Feindes, und flüchtig auf seine flüchtigen Finten. Z. B. der Feind macht langsam die streichende Finte mit Quart auswendig, so läßt sich mit Sicherheit ins Tempo Terz winkligt stoßen; oder er macht die streichende Quart-Finte inwendig mit starkem Winkel, so stoße man mit Vorsetzung der linken Hand Flankonade ins Tempo. Macht der Feind eine flüchtige Finte auf Quart inwendig mit weitem Zirkel, so stoße man Quart mit gehobener Faust ins Tempo, u. s. f. Die Tempo-Stöße sind auch gegen das Stringiren und gegen die Battute des Feindes sehr anwendbar *).

2) Die Kontratempo-Stöße sind eigentliche Mitstöße gegen des Feindes wirklichen Angriff durch den Stoß. Bey ihnen macht Angriff, Vertheidigung und Nachstoß kein dreyfaches, son-

*) Der Feind kann oft ein Tempo geben, um selbst, wenn wir hineinstoßen, Kontra-Tempo zu stoßen.

dern nur ein Tempo. Der Kontratempo-Stoß ist also nicht nur Parade des feindlichen Stoßes, sondern zugleich Angriff in die — durch des Feindes Stoß geöffnete — Blöße.

Im Allgemeinen ist bei diesen Stößen zu merken: daß man immer fest in die obern Blößen des Feindes Kontra-Tempo stoßen kann; ferner, daß nur solche Paraden sich zu diesen Stößen eignen, welche leicht mit einem Ausfalle verbunden werden können. Wer unter diesen Umständen des Feindes Schwäche mit gehobener Faust erhalten hat, braucht den Ausfall gar nicht zu scheuen.

a) Gegen Stöße über den Arm dienen folgende Kontratempo-Stöße.

α) Stößt der Feind Quart über den Arm mit gerader Klinge und Arm, so stoße man Kontra-Tempo Terz mit starkem Winkel. Stößt der Feind die Quart mit einem Winkel zur Rech-

ten und hebt die Faust, so stößt man Quart über den Arm — besser Sekund — dagegen.

β) Stößt der Feind Sekund über den Arm mit hoher Spitze und niedriger Faust, — so stoße man auf der Stelle Quart mit; hebt er die Faust und senkt die Spitze tief, so ist der Kontratempo=Stoß Sekund unter den Arm.

γ) Attakirt der Feind mit Terz ohne Winkel nach der obern Brust, so ist der Kontratempo=Stoß eine forcirte stark winkligte Terz. Gegen die Terz mit hoher Spitze kommen Kontra=Tempo=Quart=Stöße, und ist die Spitze niedrig, halb Terz.

b) Gegen die inwendigen Stöße dienen folgende Kontra=Stöße.

α) Gegen Quart inwendig mit starkem Winkel und tiefer Spitze — die Quart revers, wobey jedoch die linke Hand stets zum Vorsetzen gebraucht werden muß. Stößt der Feind die

Quart flüchtig und schwach nach dem Gesichte, so kann man Quart auf der Stelle mit stumpfem Winkel und gehobener Faust Kontra-Tempo stoßen.

β) Gegen Sekund inwendig läßt sich Sekund inwendig stoßen, doch nur, wenn der feindliche Stoß mit der linken Hand herausgerissen ist.

c) Bey Stößen unter den Arm sind die bequemsten Gegenstöße:

α) Der Sekund unter den Arm, die in tiefer Lage, mit höherer Faust als Spitze gestoßen wird, begegnet man am besten mit demselben Stoße, oder mit Terz unter der Klinge.

β) Gegen Quart revers ist der Kontrastoß Prim, mit dem Heraufheben der feindlichen Klinge. Er erfordert aber einen sehr geschickten Gebrauch der linken Hand. — Quart coupée eignet sich, wegen ihrer tiefen Richtung, zu keinem Kontratempo-Stoß.

Fällt der Feind erst nach der Finte zum Stoß aus, so macht das im Kontra=Stoße weiter keinen Unterschied: ich muß nur recht Acht haben, um den Stoß von der Finte schnell zu unterscheiden; denn sonst kann ich leicht durch eine doppelte Finte betrogen werden. Sucht der Feind mit der Finte in die Mensur zu schleichen, so ist der Kontratempo=Stoß gefährlich; denn man verfehlt gewöhnlich des Gegners Schwäche. — Die Kontratempo=Stöße mit Kavationen empfehle ich nicht, denn sie erfordern die äußerste Schnelligkeit und Pünktlichkeit. Begegnet uns der Feind mit der Kavations=Finte, so hat er gewöhnlich den größern Vortheil.

Man schafft sich Gelegenheit zu Kontratempo=Stößen; wenn man freywillige Blöße gibt, die zu obern Stößen geeignet ist. Scheuet der Feind die Blöße, so greife man ihn selbst mit halben Stößen an. Wenn er sich darauf einläßt und nachstößt, so bewerkstellige man den Kontrastoß.

Bayerische Staatsbibliothek München

Wer die Kontratempo-Stöße recht inne hat, und tüchtig darauf geübt ist, bedarf kaum noch anderer Paraden. Es ist daher gegen den unbekannten Gegner sehr rathsam, seine Methode erst zu prüfen.

Um ihn plözlich aus der Fassung zu bringen, ist vorzüglich das Anrücken mit flüchtigen engen Schritten ein treffliches Mittel. Hier muß er gewöhnlich eine Bewegung machen, die uns seine Fechtart verräth.

Die geschwindeste Art, den Zweykampf zu beendigen, ist die völlige Entwaffnung des Feindes. Unter Entwaffnen versteht man dasjenige Verfahren, wodurch ich mich schnell auf den Feind werfe, mit meiner nüzigen linken Hand seine bewaffnete Faust packe, und durch Druck oder Schlag

mit meiner Klinge ihm die seinige entreiße. Man kann auch den Feind nur so lange fest halten wollen, bis man ihn sicher verletzt hat.

Es gibt gewisse Fälle, die dringend genug sind, um uns zu einem solchen Verfahren zu bestimmen: wenn nämlich der Feind mit langen und weiten Ausfällen liegen bleibt, uns stets mit heftigen Stößen verfolgt, und wir nicht gut weiter retiriren können. Folgende vorläufige Hauptregeln sind bey dem Desarmiren zu bemerken, und nie zu vernachlässigen:

1) Da wir uns, um zu desarmiren, dem Feinde stark nähern sollen, so müssen wir zunächst auf unsere Sicherheit Bedacht nehmen. Die Passade ist hier die zweckmäßigste Bewegung, weil doch die linke Hand vorgebracht werden soll.

2) Beym Desarmiren selbst muß stets unsere Spitze auf den Feind gerichtet bleiben, damit er nicht gegen uns ausführe, was wir ihm thun wollen.

3) muß man der feindlichen Klingenspitze eine solche Lage zu geben suchen, daß sie nicht im Stande ist, uns zu schaden.

4) Vor allen Dingen muß der feindliche Stoß sicher parirt seyn, — dies geschehe nun mit der einfachen Parade, oder durch den Kontratempo-Stoß.

5) Gegen das Lager zum Desarmiren anzurücken, ist ungleich schwerer, als gegen den Stoß; denn es setzt einen langsamen Gegner voraus. Hier vertritt das Belegen, Winden oder Heben, die Stelle des Parirens beym Stoße.

---

a) Die feindliche Quart über den Arm, wenn sie langsam, steif und mit weitem Ausfalle gestoßen wird, gibt zu folgender Entwaffnung Veranlassung. Man rückt mit der Terz-Parade scharf gegen den ausstoßenden Feind

an, und ergreift, indem man passirt, mit der müßigen linken Hand seine bewaffnete Faust, drückt mit dem Daumen scharf auf den Puls, und zugleich mit unserer Klingen-Stärke auf die feindliche Klinge. Der Feind wird dadurch genöthigt, die Finger zu öffnen, und den Degen fahren zu lassen.

b) Gegen eine winkligte tiefe Quart inwendig rückt man mit halb Quart, oder Terz, scharf an. Indem die feindliche Klinge niedergedrückt wird, passirt man, ergreift über der Klinge des Gegners Faust, und der vereinigte Druck des Daumens und der Klinge zwingt ihn hier noch stärker, seine Klinge fahren zu lassen.

c) Gegen den langsamen Terz-Stoß, wie auch gegen Sekund, hebt man zum Ablaufenlassen die Klinge in Prim, so daß der Arm dicht an den Kopf geschlossen wird. Bey diesem Ablaufenlassen, welches den feindlichen Stoß über

uns wegführt, passirt man, greift mit der Linken unter der Klinge durch nach des Feindes Faust, packt diese, drückt sie schnell herunter, und setzt ihm alsdann die Spitze auf die Brust.

d) Oft ist eine geschickt angebrachte Battute oder Legade schon hinreichend, um den Feind zu entwaffnen. Hat man eine Desarmade im Sinne, so muß man den Gegner erst durch Retiriren zum hitzigen Nachsetzen gereizt haben; alsdann kann man ihm unvermuthet zu Leibe rücken, weil er keinem Angriffe mehr entgegen sieht. Von den einzelnen gewöhnlichsten Fällen gleich mehr im folgenden Kapitel!

Viertes Kapitel.

Vom Kontrafechten überhaupt,

und von dem wechselseitigen Verhalten der fechtenden Partheien insbesondere.

In der Theorie der Fechtkunst sind allerdings Angriff und Vertheidigung einander gleich; d. h., es gibt keinen Stoß, der nicht parirt, — keine Finte u. s. f., die nicht vereitelt werden könnte. Wie aber zwey gleich gut disciplinirte und exercirte Heere doch häufig gegen einander im abwechselnden Vortheil und Nachtheil stehen, je nachdem die Feldherren ihre

Kraft und Geübtheit zu benutzen wissen: so entscheidet auch zwischen zwey Fechtern, welche beyde gleichgroße Meister in der Kunst sind, oft nur ein einziger, verschmitzt und schnell benutzter glücklicher Augenblick.

Die verschiedene Gemüthsart und die verschiedene äußere Beschaffenheit des Körpers zweyer gleich geübter Fechter lenken zufällig den Sieg auf eine Seite. Die Ausübung der Kunst kommt also nie ganz der Theorie gleich. Um aber die theoretischen Regeln bey der Anwendung, mittelst eines allgemeinen Schema's, zu übersehen, die Theorie durch Praxis selbst zu prüfen, und sie sich zueigen zu machen, sind die folgenden Grundlinien zu Gängen auf jeden Stoß beygefügt worden:

Angriff und Vertheidigung theilen sich in gewisse Touren oder Gänge, die durch einen Endstoß beschlossen werden. Dieser zeigt nämlich den Ruhepunkt, von welchem aus ein neuer Angriff beginnt.

Erster Abschnitt.

Gänge oder Lectionen zu Quart-Stößen.

Die Quart-Bewegung ist die hauptsächlichste, sowohl beym Angriff, als bey der Vertheidigung. Man erzeigt ihr daher nur die gebührende Ehre, wenn man sie bey einer Uebersicht mehrerer Hauptgänge an die Spitze stellt.

1) Quart auswendig, oder über den Arm. Dieser Stoß wird mit Sicherheit in alle auswendige obere Blößen vollführt, je nachdem der Feind Gelegenheit dazu gibt.

a) Aus dem Lager. Lagert sich der Feind auswendig deiner Klinge mit angezogenem Arm, etwas tiefer Faust und hoher Spitze: so atta-

kire ihn auf der Stelle mit fester Quart auswendig, wobey die Faust wohl gehoben, die Spitze gesenkt wird.

Lagere dich mit gestreckter Klinge gegen den Feind auswendig; will er inwendig stringiren, so gehe mit Terz durch. Er wird während des Durchgehens Quart stoßen; — wende dann selbst die Faust schnell in Quart, und stoße auswendig.

Rückt der Feind auswendig mit flüchtiger Terz an, so stoße, ohne Besinnen, Quart über den Arm durch.

b) Nach dem Stringiren. Stringire auswendig gestreckt. Sobald der Feind inwendig kontra belegt, stoße ins Tempo Quart auswendig.

Stringire inwendig mit halb Quart; drückt der Gegner mit starkem Winkel, so geh schnell durch, und stoß Quart aus.

c) Mit der Kavation. Will der Feind nicht leiden, daß du auswendig stringirst, sondern kavirt; so kavire mit, und stoß Quart über den Arm.

Stringire inwendig mit gesetzter Faust, damit der Feind kavire; — alsdann kavire mit, streiche inwendig, und stoße Quart auswendig.

d) Mit der Finte. Attakire den Feind mit Terz, und mache unten Finte in Sekund. Sobald er sie aushebt, drehe die Faust in Quart, und stoß über den Arm.

Versuch einen halben Sekund-Stoß inwendig; greift der Feind flüchtig mit gesetzter Faust und hoher Spitze darnach, so drehe die Faust in Quart, und stoß mit der halben Passade über den Arm.

Mache auf das gestreckte Lager des Feindes inwendig eine streichende Quart-Finte; greift er darnach weit, so stoß flüchtig über den Arm. Zeige deinem Feinde in die weite auswendige

Blöße, die er mit niedriger Faust und hoher Spitze gibt, Sekund über den Arm; — greift er eng darnach, so drehe die Faust in Quart, und stoß fest.

e) Quart auswendig, als Nachstoß. — Laß des Feindes Terz über den Kopf ablaufen; wende deine Faust auf seiner Klinge in Quart, und passire, so sitzt ihm der Stoß über dem Arm.

Stößt der Feind Sekund unter den Arm, so setze die linke Hand vor, girire und drehe die Faust hoch in Quart. Der Stoß logirt über des Feindes Arm.

Stößt der Feind über den Arm Quart, so laß sie auswendig mit verhangener Sekund ablaufen; mach die Volte, und stoß Quart über den Arm. Packe des Gegners Sekund über den Arm mit der Windung; winde, je nachdem er nachgibt, ein oder zwey Mal, und stoß Quart über den Arm.

Kontralectionen auf Quart über den Arm.

a) Parire des Feindes Quart über den Arm mit gestreckter Quart, und stoß, sobald er zurück geht, Terz nach. Scheint er darauf gefaßt, so mache eine streichende Terz-Finte, und sobald er weit greift, stoß Sekund inwendig.

b) Hebe den auswendigen Quart-Stoß mit Sekund in die Höhe, — mache Finte unten, und stoß Sekund über den Arm, wenn der Feind tief greift. Geschieht es nicht, so stoß die Sekund unter den Arm fort.

c) Battire auf der Stelle gegen den feindlichen Stoß — und falle in Quart nach; oder parire mit der Kavation, und stoß sogleich Quart inwendig.

d) Avancire mit Terz gegen den feindlichen Stoß, passire, und greife mit der Linken des Gegners Faust.

e) Gib dem Feinde absichtlich Blöße zur Quart über den Arm, stößt er unbedachtsam heraus, so stoße Terz Kontra-Tempo.

f) Retirire (indem der Gegner Quart über den Arm stößt) mit der Parade, und locke den Feind durch weit geöffnete Blöße zum Nachrücken. Zeigt er die Finte in Quart auswendig, so girire und stoß mit Terz nach der Faust. Dieses kann in der weiten Mensur auch gegen den Stoß selbst angewandt werden.

---

2) Quart inwendig wird sicher gestoßen

a) aus dem Lager; auf der Stelle fest, mit stumpfem Winkel und hoher Faust, wenn der Gegner inwendig unserer Klinge mit hoher Spitze und tiefer Faust schlaff liegt.

Stringirt der Feind auswendig, so geht man durch, und stößt Quart inwendig. Liegt man in Terz, und der Feind stringirt inwendig, so ist man erst ruhig, damit der Feind sicher wird; — sobald er aber Quart inwendig

stoßen will, entgegnet man ihm denselben Stoß, indem man mit der Stärke seine Schwäche packt.

b) nach dem Stringiren und Battiren. — Stringire auswendig, daß der Gegner abgehen muß. Indem er abgeht, stoße an seiner Schwäche Quart inwendig gerade fort. — Liegt der Gegner steif in halb Terz inwendig, so geht man ein wenig ab, battirt, und stößt Quart inwendig. — Liegt man auswendig, so wird mit dem Durchgehen battirt, und dann gestoßen. Wenn der Feind selbst inwendig schwach belegt, oder schlecht battirt, kann sogleich ins Tempo Quart inwendig gestoßen werden. Belege den Feind inwendig schwach, winde dann geschwind um seine Klinge, und stoß Quart inwendig.

c) mit der Kavation und nach der Finte. Kavirt der Feind die Quart auswendig: so kavire mit, mache Finte auswendig, und stoß inwendig.

Stringire inwendig. — Sobald der Feind kavirt, kavire mit, um wieder inwendig zu liegen, und gib Blöße auf Terz. Will er in dieselbe stoßen, so kavire mit der Volte unter der Klinge, und stoß Quart inwendig.

Liegt der Feind inwendig deiner Klinge steif, so geh durch, und mache die streichende Finte auswendig. Greift er eng, so wende dich schnell unter seiner Faust, und stoß Quart inwendig.

Gibt er absichtlich inwendig starke Blöße, so zeige ihm Sekund. Greift er nun eng, so changire in Quart, und stoß inwendig fest mit stumpfem Winkel.

d) Quart inwendig, als Nachstoß. Holt der Feind, indem er zur Sekund inwendig ansetzt, bey dem Stoße mit der Klinge aus: so voltire ins Tempo, und stoß Quart inwendig.

Stößt der Feind Sekund inwendig, so greif mit der linken Hand den Stoß aus und stoß

wie vorher. Stößt der Feind Quart inwendig, so parire, voltire, tritt mit dem vordern Fuße aus, und stoß Quart inwendig. Bey Quart auswendig kavire, und thue das eben Gesagte.

Gib dem Feinde unter der Klinge Blöße; fällt er ein in die Blöße, so ziehe den rechten Fuß an den linken, hebe die Faust in Quart, und senke die Spitze, so wird sich der Feind, ohne dich zu verletzen, auflaufen.

Laß die auswendige Quart mit verhangener Sekunde ablaufen, indem du voltirst, — battire nun, und stoß Quart inwendig.

Battire gegen den feindlichen inwendigen Sekund-Stoß' und stoße Quart flüchtig nach.

Kontraalektionen auf Quart inwendig.

a) Quart gegen Quart mit dem Winkel, oder nach der Battute. — Stößt der Feind die

Quart mit gerader Linie ohne gehobene Faust, so mache eine ganze Volte, schieb die linke Hand vor, und stoße Terz.

b) Laß die feindliche Quart mit Sekund ablaufen, und stoß Sekund inwendig, — oder mache Finte darauf, und stoß über den Arm.

c) Locke den Feind zum winkligten Quart-Stoße aus seinem Lager. Läßt er sich verführen, so stoß Quart revers kontra Tempo; greift er aber zu schnell nach der Flankonade, so mache die Revers-Finte, und wenn er in die Höhe fährt, stoß Quart coupée.

d) Parire die feindliche Quart mit winkligter Terz, — voltire, und stoß Sekunde in der Volte.

e) Rücke gegen die winkligte innere Quart, — passire und desarmire, wie am Schlusse des dritten Kapitels gezeigt wurde.

3) Quart revers oder Flankonade kann gestoßen werden:

a) aus dem Lager mit dem Stringiren. Läge der Feind steif in Quart, so stringire inwendig. Drückt er mit starkem Winkel gegen deine Klinge, so kannst du sicher Quart revers stoßen.

Stringire auswendig; geht er durch mit starkem Winkel, so stoße ins Tempo Quart revers.

b) mit der Kavation und Finte. Stringire inwendig; und geht der Feind ab, so kavire und stoß Quart revers.

Mache Finte in Quart zur inwendigen Blöße. Greift der Feind winkligt nach der Finte mit tiefer Faust, so binde seine Klinge, und stoße Quart revers.

c) Quart revers, als Nachstoß. Stößt der Feind Quart coupée, indem die Spitze

mehr nach inwendig gerichtet ist, so laß sogleich die Faust fallen, und stoß Quart revers.

Liegt der Feind gleich steif gegen dich, so thue einen halben winkligten Quart=Stoß nach inwendig; greift er darnach mit tiefer Faust, so passire und stoß Quart revers.

Gib dem Feinde Blöße zur inwendigen Quart; fällt er mit starkem Winkel steif aus, so stoß mit Vorsetzung der linken Hand Quart revers kontra Tempo.

Kontralektionen auf Quart revers.

a) Parire die Quart revers mit vorgesetzter Terz; und sobald der Feind zurückgeht, stoß Sekund über den Arm.

b) Laß des Feindes Flankonade mit verhangener Sekund ablaufen, und mache Finte hoch über den Arm; fährt er dagegen in die Höhe, so stoß Sekund unter den Arm.

c) Gib dem Feinde Gelegenheit zur Flankonade; stößt er sie ganz heraus, so avancire mit verhangener Sekund, passire, und greif mit deiner Linken des Feindes Faust; ziehe sie hart an deine Brust, daß seine Klinge über deiner Schulter wegläuft, — und setze ihm dann Terz auf die Brust.

---

4) Quart coupée wird gestoßen:

a) aus dem Lager. Liegt der Feind inwendig deiner Klinge, und selbst dieselbe mit steifem Arm in die Höhe zu drücken: so verfalle schnell unter den Arm in Quart, hebe die Faust, und stoße Quart coupée. Liegt man auswendig der feindlichen Klinge, und der Feind fährt mit Terz in die Höhe, um sich eine untere Blöße zu eröffnen: so lasse man ebenfalls die Spitze unter seine Faust sinken, und stoße Quart coupée.

b) Stringire mit Terz auswendig; geht der Feind ab, und will kontra stringiren, so wende, indem er gegen deine Klinge heraufkommt, die Faust in Quart, und stoß unter den Arm.

c) mit der Finte. Zeige dem Feinde, wenn er etwas tief liegt, eine Quart inwendig hoch nach dem Gesichte. Fährt er in die Höhe, so fall, unter seine Faust, und stoß Quart coupée.

Versuche einen halben Sekund-Stoß unter den Arm; parirt der Feind nachlässig, so wechsele in Quart, und stoß mit der halben Passade aus.

d) Quart coupée als Nachstoß. Gib dem Feinde Blöße zum inwendigen hohen Stoße; fällt er aus, so parire gehoben mit Quart, und stoß Quart coupée.

Stößt der Feind Sekund unter den Arm, so setze die Faust in Sekund vor, wechsele schnell, und stoß Quart coupée.

Thue einen halben Quart-Stoß über den Arm, — der Feind wird Terz nachstoßen, laß diese mit verhangener Quart ablaufen, und stoß schnell unter des Feindes Faust Quart coupée.

Kontralektionen.

a) Quart coupée parire mit vorgesetzter winkligter Quart. Mach' Finte hoch mit Quart, und stoß über den Arm.

b) Gib durch einen halben hohen Quart-Stoß inwendig dem Feinde Gelegenheit, Quart coupée zu stoßen; fällt er heraus, so parire mit verhangener Sekunde, setze die linke Hand vor, und stoß schnell Sekund inwendig nach.

Zweyter Abschnitt.

Gänge oder Lektionen zu Sekund-Stößen.

1) Sekund auswendig, oder über den Arm.

a) Aus dem Lager. Will der Feind durch inwendiges Stringiren dein gestrecktes Lager stöhren, so gehe gleich durch, und stoß Sekund über den Arm.

Liegst du auswendig des Feindes Klinge, und er zieht den Arm an, oder läßt die Faust sinken, und hebt die Spitze, um eine Finte oder einen Stoß zu versuchen: so wende schnell die Faust hoch in Sekund, laß die Spitze sinken, und stoß auf der Stelle Sekund über den Arm.

b) Nach dem Stringiren und Battiren. Stringire inwendig; drückt der Feind dagegen mit niedriger Faust und hoher Spitze, so gehe schnell durch, und stoß Sekund über den Arm.

Sucht der Feind dein Belegen durch Arretiren zwecklos zu machen, indem er dir die gestreckte Klinge vorhält, so gehe durch, battire, und stoß Sekund über den Arm.

c) Mit der Kavation und Finte. Stringire inwendig; kavirt der Feind, so kavire mit, daß du wieder inwendig liegst. Mache nun eine feste Finte inwendig; der Gegner wird in der Eile mit starkem Winkel darnach greifen: dann gehe schnell durch, und stoß Sekund über den Arm.

Liegt der Feind inwendig hart an deiner Klinge, so wende die Faust in Sekund; will der Gegner durchgehen, um dich auswendig

zu binden, so kavire und stoß Sekund über den Arm.

Mache Finte mit Quart über den Arm; greift der Feind nachlässig, so wechsele in Sekund, und stoß diese heraus; — oder: zeige dem Feinde die Terz auf seiner Klinge; fährt er mit der Spitze in die Höhe, und läßt die Faust tief liegen, so hebe in Sekund, und stoß über den Arm weg.

d) Sekund über den Arm, als Nachstoß.

Thue einen halben Stoß mit Quart inwendig; setzt dir der Feind eine winkligte Parade entgegen, so passire, und stoß Sekund über den Arm nach.

Oeffne dem Feinde Blöße zu Quart über den Arm; indem er ausstößt, hebe die Faust in Sekund, und stoß kontra Tempo.

Parire des Feindes flüchtigen Quart-Stoß inwendig mit der Kavation in halb Quart,

hebe die Faust in Sekund, und stoß über den Arm nach.

Laß des Feindes Flankonade mit verhangener Sekund, indem du girirst, ablaufen; passire, und stoß Sekund über den Arm.

Kontralektionen auf Sekund über den Arm.

a) Gib dem Feinde Blöße zur Sekund auswendig; fällt er hinein, so hebe den Stoß mit Sekund in die Höhe, und stoß unter den Arm. Willst du noch sicherer gehen, so mach Finte in die untere Blöße, und stoß oben.

b) Kavire den feindlichen Stoß mit halb Terz, mach alsdann eine feste Finte inwendig, und sobald sich der Feind zurücksetzt, stoß über den Arm.

c) Battire auf der Stelle, oder mit der Kavation gegen den feindlichen Stoß. Hast du auf der Stelle battirt, so stoß Sekund oder Quart unter den Arm. Ist es mit der Kavation geschehen, so stoß Quart inwendig.

d) Hebe den feindlichen Sekundstoß mit Prim in die Höhe, passire, und ergreif des Feindes Faust, drehe sie ihm in Quart, und entreiße ihm den Degen.

---

2) Sekund inwendig, mit hoher Faust und tiefer Spitze, wird gestoßen:

a) aus dem Lager. Liegst du in Terz, und der Feind geht durch, um inwendig deine Klinge zu binden, so stoße, indem er abgeht, Sekund inwendig.

Stringire inwendig, und wenn der Feind sich dagegen streckt, so battire, und stoß auf der Stelle Sekund inwendig.

b) mit der Finte und Kavation. Mache Finte auswendig mit Sekund; greift der Gegner darnach mit tiefer Faust, so stoße Sekund inwendig. — Mach Finte inwendig

mit einer flüchtigen Quart in deines Feindes weite Blöße; greift er enge, so hebe die Faust in Sekund, und stoß auf der Stelle fort.

Mache auf des Gegners absichtliches tiefes Lager eine streichende Finte mit Terz. Sobald der Feind mit hoher Spitze darnach greift, gehe unter seiner Faust durch, und stoß Sekund inwendig.

Liegt der Feind mit schlaffen Sehnen gegen dich, so greife inwendig seine Klinge mit Quart an, winde, und stoß Sekund inwendig mit hoher Faust.

Liegt der Feind in Sekund, so gehe nach außen durch mit Terz. Läßt er nun, um zu kaviren, die Spitze sinken, so stoße Sekund inwendig ins Tempo.

c) Sekund inwendig, als Nachstoß. — Gib dem Feinde Gelegenheit zur Terz; — laß den Stoß mit der Volte ablaufen, und stoß Sekund inwendig nach.

Thue einen halben Stoß mit Quart auswendig; fällt der Gegner in Terz nach, so laß ablaufen, und stoß Sekund; fällt er nicht nach, so gehe durch, voltire, und stoß Sekunde.

NB. Sekunde inwendig qualificirt sich nicht wohl zum Kontratempo-Stoß.

Kontralektionen.

a) Parire den inwendigen Sekund-Stoß mit gewundener Sekund aufwärts, mach Finte unter den Arm, und stoß über den Arm.

b) Battire gegen Sekund inwendig auf der Stelle, und stoß halb Quart nach.

c) Drücke die Sekund mit winkligter Terz nieder, voltire, und stoß mit Vorsetzung der linken Hand Terz. Gegen eine gradlinigte Sekund kannst du ohne Parade mit vorgesetzter linker Hand voltiren, und Kontratempo Quart stoßen.

3) Sekund unter den Arm wird flüchtig gestoßen und fest:

a) aus dem Lager nach dem Stringiren. Liegt der Feind in einem gedeckten Lager, so stringire fest inwendig; fährt er dagegen in die Höhe, so stoß Sekund unter den Arm.

Hebe die feindliche Klinge mit Prim im Anrücken, — passire, und stoß Sekund unter den Arm.

b) nach der Finte. Zeige dem Feinde inwendig, wenn er gegen dein Belegen in die Höhe fährt, eine hohe Finte mit Sekund nach dem Gesichte. Sobald er greift, passire, und stoß Sekund unter den Arm.

Attakire den Feind auswendig hoch mit einem geraden halben Terz-Stoß auf seiner Klinge; sobald er dagegen in die Höhe fährt, fall unter seine Faust, und stoß Sekunde.

Zeige dem Feinde in die untere Blöße Quart coupée; greift er nicht, so wechsele in Sekund, und stoß diese.

c) Sekunde unten, als Nachstoß. Gib dem Feinde Blöße zur Flankonade, — zeige ihm nach der Parade Sekund über den Arm; fährt er in die Höhe, so stoß Sekund unten.

Stößt der Gegner Quart auswendig, so hebe solche mit Sekund in die Höhe, und stoß Sekund unter den Arm.

Fintirt der Feind auswendig in Quart, um inwendig Blöße zu bekommen, so öffne ihm dieselbe. Stößt er dann, so legire den Stoß, und setze mit Sekund unter den Arm nach.

Gib dem Feinde Blöße zur Quart über den Arm; stößt er dieselbe nur halb heraus, so mach Finte mit Terz im Attiriren. Greift er hoch nach der Finte, so stoß Sekund unter den Arm.

Kontralektionen.

a) Stößt der Feind Sekund unter den Arm aus dem Lager, so stoß Kontratempo Sekund unten, mit starkem Winkel.

b) Thue einen halben Stoß hoch an des Feindes Klinge inwendig; fällt er in Sekund unter den Arm nach, so parire mit verhangener Sekund, winde, und stoß Sekund inwendig nach.

c) Legire auf der Stelle nach auswendig gegen den Stoß, und stoß schnell Sekund über den Arm nach. Falls du die Blöße noch nicht für sicher hältst, mach nach der Legade Finte hoch nach des Feindes Gesicht —, und stoß unten.

Dritter Abschnitt.

Gänge oder Lektionen zu Terz-Stößen.

1) Terz über der Klinge wird gestoßen:

a) aus dem Lager und nach dem Stringiren. Liegt der Feind in einem winkligten Lager gegen dich, so attakire ihn auf der Stelle mit einer forcirten Terz auf seiner Klinge.

Wenn der Feind dich inwendig mit Terz oder halb Terz zu binden sucht, so hebe schnell über seine Klinge, und stoß Terz.

Will der Feind gegen dein gestrecktes Lager inwendig stringiren, so laß die Spitze etwas sinken, daß er ihr tief nachgehen muß; gehe dann schnell durch, und stoß Terz.

b) mit der Kavation und Finte. Will dich der Feind inwendig mit Quart belegen, so kavire, und stoß ihm Terz ins Tempo.

Zeige dem Feinde, wenn er tief liegt, eine Finte auswendig mit hoher Sekund; will er nicht greifen, so stoß ohne Winkel Terz grade weg auf der Klinge. Wenn der Feind hoch vorhält, so mache in Quart eine Finte nach dem Gesichte, und stoß, wenn er darnach greift, Terz über der Klinge.

c) Terz über der Klinge, als Nachstoß. Fällt der Feind in Quart coupée gegen dich aus, so laß deine Klinge in Quart nach inwendig fallen, winde, und stoß Terz nach.

Fällt der Feind außerhalb voll aus in Quart, so stoß winkligte Terz Kontra-Tempo. Stoße auch Kontra-Tempo, wenn er Terz schlaff stößt.

Sobald der Feind von innen nach außen über deine Klinge heben will, so merke aufs Tempo, und stoß Terz mit. Parire Quart

inwendig mit der Kavation, und stoße schnell Terz nach.

d) Durchbrechen mit Terz. Wenn der Feind sehr steif vor dir liegt, so setze mit Terz an, winde, und stoß nach ein oder zweymaliger Windung, je nachdem der Feind nachgibt oder nicht, Terz auf der Klinge.

Kontralektionen.

a) Gegen eine wenig starke Terz läßt sich immer sicher kontra Tempo Terz mit starkem Winkel stoßen.

b) Thue einen halben Quart-Stoß auswendig; wenn der Feind in Terz nachstößt, so laß mit verhangener Quart ablaufen, und stoß Quart coupée nach.

c) Laß des Feindes Terz-Stoß mit verhangener Sekund ablaufen, — stoß schnell Sekund unten nach, oder fintire unten, und stoß oben.

d) Thue einen halben Terz-Stoß auf des Feindes

Klinge; stößt er Terz kontra, so brich durch mit der Windung, und stoß selbst Terz.

e) Laß des Feindes festen Terz-Stoß mit verhangener Sekund ablaufen, und mache dabey die Volte; falle dann mit dem rechten Fuße vor, und packe des Feindes Faust, wobey du ihm mit verkürztem Arm deine Spitze vorhalten mußt; oder: wenn der Feind in langer Terz gegen dich ausfällt, so laß dieselbe mit der Passade und angezogenen Prim über deinem Kopf weglaufen, packe à Tempo unter der Klinge hin seine Faust, und entwaffne ihn.

---

2) Terz unter der Klinge bleibt immer ein mißlicher Stoß, weil er des Feindes Klinge auf keine Weise bindet. Will man ihn brauchen, so muß die linke Hand geschickt mit zu Hülfe genommen werden.

Terz unter der Klinge ist mit einiger Sicherheit nur als Nachstoß zu gebrauchen.

a) Stoß deinem Feinde winkligte Quart inwendig vor; stößt er nun Flankonade nach, ohne die linke Hand gehörig vorzusetzen, so wende deine Faust geschwind in Terz, und richte die Spitze gegen den Feind, so wird er auflaufen.

b) Zeige die Finte mit hoher Quart inwendig; fällt der Feind in Sekund unter den Arm nach, so legire dagegen, und stoß Terz unter der Klinge.

c) Hebe des langsamen Feindes inwendigen Stoß mit Terz in die Höhe, und stoß schnell mit Gebrauch der linken Hand Terz nach.

d) Als Kontralektion gegen Terz unter der Klinge brauche man überhaupt das Arretiren mit zurückgesetztem rechten Fuße und eingezogenem Unterleibe.

Vierter Abschnitt.

Vom Kontra-Fechten mit stets wechselnder Mensur und gebrochener Linie,

oder

vom Kominiren.

Kominiren oder Fortgehen mit der Resolution setzt die Fechter in beständige Bewegung, wobey sie entweder mit dem Avanciren stoßen, oder mit der Retirade und Volte, auch wohl mit dem Giriren, sich vertheidigen. Schon daraus folgt, daß man sich dabey an gar kein bestimmtes Lager bindet, sondern die Mensur beständig wechselt, und bald in gerader Linie, bald in schiefer Richtung, gegen den Feind agirt.

Diese Methode, welche einen außerordentlich geübten Fechter erfordert, der Stärke und Schwäche

der Lager, völlig kennt, um seinen Angriff stets nach der schwächsten Seite zu richten, — hat allerdings bedeutende Vortheile gegen das gewöhnliche Fechten voraus. Im festen Lager erfordert nämlich schon der Ausfall immer zwey Tempo's; der Kominirende aber erhält seine Füße stets im Gange. — Man kann auch bey ihm die Absicht des Angriffs weit weniger errathen, als bey dem, der in festem Lager liegt. Auch ist es endlich gegen den Kominirenden fast unmöglich, die gewöhnlichen Mittel, Blöße zu erhalten, als z. B. Stringiren, Fintiren, Heben u. s. f., ohne die äußerste Gefahr, von ihm sogleich ins Tempo getroffen zu werden, anzuwenden.

Detaillirte Regeln dieses Verfahrens lassen sich nicht angeben, wohl aber die Hauptsachen bemerken, auf welche der Kominirende vorzüglich zu achten hat.

Klinge, Füße und Leib müssen bey ihm stets in harmonischer Bewegung zu einem Zwecke hinwirken;

a) seine Klinge soll immer der feindlichen nahe bleiben, und dieselbe, wo möglich, gebunden halten. Dies ist nöthig, damit der Kominirende jedes Tempo sogleich benutzen kann, ohne der Gefahr, getroffen zu werden, sich auszusetzen;

b) die Füße müssen immer in enger — und besonders solcher Bewegung seyn, daß, indem der eine niedergesetzt wird, der andere sich schon wieder hebt. Wäre dieß nicht, so könnte der Feind seinen Stoß nach einem gewissen Ziele richten; und dazu muß er nie Gelegenheit finden. Ist der Vortheil verloren, so hilft die Retirade; gegen den Stoß inwendig oder auswendig die Volte und das Giriren; ist der Feind aus der Fassung gebracht, so rückt man ihm auf den Leib.

c) Aus der weiten Mensur rückt man mit geradem Leibe auf den Feind an, setzt sich aber gleich in die Position des Angriffs mit ver-

schränktem Körper und wohl hervorgebrachter Brust, sobald man in die rechte Mensur kommt. Auch der Leib ist stets, bald nach dieser, bald nach jener Seite, in Bewegung, damit der Gegner nie zum nachdrücklichen Angriff eine Blöße gewinne. Die Bewegungen der Faust sind sehr schnell, die Zirkel so klein als möglich, die Hauptabsicht immer auf Kontratempo-Stöße gerichtet.

Fünfter Abschnitt.

Von den Vertheidigungs- und Angriffs-Mitteln gegen Naturalisten und mit der linken Hand fechtende Gegner.

Naturalist heißt in der Fechter-Sprache derjenige, welcher im Zweykampfe ganz natürlich, meistens mit vollen, nicht zu Rathe gehaltenen Kräften, ohne Regeln der Kunst, handelt.

1) Am meisten ist es bey ganz Unkundigen der Fall, daß sie mit Stößen wild auf den Gegner eindringen, und an keine Selbst = Vertheidigung denken. Gegen solche Naturalisten ist das erste und zweckmäßigste Mittel: das Arretiren oder Vorhalten mit gestreckter Klinge und Arm, wobey der Körper scharf zusammengesetzt, der Unterleib nämlich eingezogen, und die Brust wohl herausgebracht wird.

2) Hat der Naturalist irgend einen oder ein paar Stöße mechanisch erlernt, so kennt er doch die rechten Blößen und deren zweckmäßige Benutzung nicht. Insofern er auf einer Seite angreifen will, wo ich sicher weiß, der Stoß kann mich nicht treffen, bedarf es also gar keiner Parade. Will man aber selbst zum Angriff locken, so gebe man nur weite Blöße

a) auswendig mit niedriger Faust und hoher Spitze; dringt er in dieselbe, wie gewöhnlich, unbesonnen mit langen Ausfällen: so finde ich

sicher Gelegenheit, ihm mit Kontra-Stößen zu begegnen, oder gar ihn zu entwaffnen, indem ich gegen seinen Stoß anrücke. Will man aber gegen den wiederholten Ausfall wirklich pariren, so wähle man nur solche Paraden, wodurch man sich nicht mit der Klinge verfährt. — Gegen alle auswendige Stöße wird die erhabene Sekund am zweckmäßigsten seyn. Sind die Stöße aber fest, so können sie auch sehr gut mit der Battute oder Legade erwiedert werden.

b) In die inwendige Blöße pflegt der Naturalist gewöhnlich mit langen Ausfällen so einzudringen, daß Arm und Klinge eine gerade Linie bilden. Hier findet das Voltiren sehr gute Anwendung. Man braucht die linke Hand zum Vorsetzen, und stößt mit der Volte Kontra-Tempo.

c) Will er unter der Klinge stoßen, so gebe man Acht, ob seine Stöße starke Neigung nach

der Aussenseite haben; findet sich dieß nicht, so kann man verhangene Quart oder Sekund mit steifem Arm kontra stoßen, indem die linke Hand vorgesetzt wird.

3) Sollte er etwas vom Stringiren wissen, so geschieht es doch gewöhnlich mit weitem Zirkel und steif. Man stößt also dagegen mit dem Durchgehen ins Tempo.

4) Des Naturalisten Bastard = Stöße nach dem Gesichte und dem Unterleibe sind gar nicht gefährlich; denn die erstern kann man leicht über den Kopf durch angezogene Prim wegschießen lassen, und hat alsdann die weite untere Blöße zum Angriff eröffnet. Die letztern lassen sich mit Zurücksetzen des vordern Fußes, durch Arretiren mit verhangener Quart, unschädlich machen.

5) Hitzige Angreifer lockt man am besten durch Retiriren zum unbedachtsamen Nachrücken, und findet dann leicht Gelegenheit, sie zu entwaffnen. Gegen solche hingegen, die sehr behutsam und

ängstlich zu Werke gehen, ist die Finte wohl zu empfehlen; denn aus Aengstlichkeit greift der Naturalist weit und schnell darnach, wodurch man eine sichere Blöße erhält. Sonst kann auch die Finte gleich zu Anfang zur Erforschung des Gegners dienen, ob er etwa die Methode habe, blindlingshin gegen unsere Stöße Kontra = Tempo zu stoßen.

6) Auf Entwaffnung des Naturalisten muß man Bedacht nehmen, sobald man bemerkt, daß er sich im Ausfalle überschreitet, und langsam zurückgeht. Gegen seine auswendigen Stöße rückt man alsdann mit Terz scharf an, und entwaffnet ihn, wie vorher gezeigt wurde.

7) Bräche der Naturalist die Linie, und flankirte mit seiner Klinge vor uns herum, so wäre man genöthigt, zu kominiren, worin ein guter Fechter, indem er die Blößen kennt, dem Naturalisten leicht überlegen seyn kann.

Gegen Naturalisten überhaupt ist es rathsam, sich auf einen flüchtigen und kurzen Stoß (etwa mit halb Terz oder Quart) nach dem Arme zu üben. Man kann es, wie ich aus eigner Erfahrung weiß, darin zu einer großen Fertigkeit und Sicherheit bringen. Dieser Stoß macht des Naturalisten fernern Angriffen sogleich ein Ende. Denn man kann ihn alsobald, zwar nicht gefährlich, doch dergestalt verwunden, daß er den Degen fallen lassen muß. Der Stoß ist sicher, wenn man gegen des Naturalisten hohe auswendige Stöße retirirt, und a Tempo stößt.

Der Hauptvortheil des Fechtens besteht in richtigem Gebrauch der Blößen und in zweckmäßiger Benutzung der Stärke gegen des Feindes Schwäche. Auf Beobachtung beyder Gegenstände gründet sich die Sicherheit des Angriffs und der Vertheidigung.

Daher ist das ganze System der Stöße gegen den mit der linken Hand fechtenden Gegner auch einer Veränderung unterworfen; kennt man dieselbe nicht, und ist nicht darauf geübt, so ist der elendeste Fechter auf die linke Hand im Stande, uns aus der Fassung zu bringen und einen leichten Sieg zu erkämpfen.

Hauptregel ist hier: Der Linke muß mit den Stößen inwendig angegriffen werden, wodurch wir den Rechten auswendig angreifen, — und umgekehrt. Bey festen Stößen macht dieß hauptsächlich eine Veränderung der Winkel nothwendig.

Also — stoße gegen den Linken, statt Quart in- und auswendig, — jedesmal Sekund, wenn sich die erhaltene Blöße dazu eignet.

Statt Sekund, stoße Quart, und statt Terz, Quart revers, oder halb Terz und halb Quart.

Anstatt der Flankonade mußt du Terz stoßen, oder auch Sekund.

Quart und Sekund unter den Arm wechseln nicht in Betracht der Blößen, wohl aber in Ansehung des Lagers gegen den Linken. Zu der erstern gehst du von auswendig, bey der letztern von inwendig der feindlichen Klinge zum Stoße ab.

Die Vertheidigung gegen die Angriffe des Linken ist im umgekehrten Verhältnisse der Stöße übrigens dieselbe, wie gegen den mit der rechten Hand Fechtenden.

Es läßt sich aus dem Gesagten auch leicht ersehen, wie man die etwanigen Finten mit einander verbinden, und dem Linken Blöße ablocken könne.

Bey der Kavation ist besondere Aufmerksamkeit nöthig, daß uns der Linke nicht übervortheile.

Einfache Paraden sind also gegen ihn räthsamer. Auch hat man sich wohl zu hüten beym Gebrauch der Volte, indem diese gegen einen mit der linken Hand Fechtenden weit beschränktere Anwendung findet, wie bey einem gewöhnlichen Fechter.

Zweytes Buch.

Vom
Fechten auf den Hieb.

Erstes Kapitel.

Die Propädeutik des Fechtens auf den Hieb.

Beym Zweykampfe auf den Hieb suche ich meinen Gegner nicht durch die Spitze des Degens, sondern durch dessen Schneide, also mit Hauen und Schneiden zu verletzen.

Die Hauptregeln der Angriffs- und Vertheidigungs-Kunst sind beym Hauen eben so anwendbar, wie beym Stoßen. Daher wird auch jeder gute Stoßfechter das kunstmäßige Fechten auf den Hieb schnell und leicht erlernen; vorausgesetzt nämlich, daß ihm die beym Hauen noch nöthigere Arm-Stärke nicht fehle.

Der Haudegen, oder Hieber, ist zwar in Rücksicht der Länge und Eintheilung der Klinge nicht verschieden von dem Stoßdegen; wohl aber findet eine bedeutende Verschiedenheit in der Form und Einrichtung des Gefäßes Statt, wie denn auch aus Ursache des forcirten Gebrauchs der Klinge beym Hauen dieselbe bey einem Hieber breiter und stärker als bey einem Stoßdegen seyn muß. Bey der Klingenprobe muß demnach vorzüglich die Aechtheit des Stahls geprüft werden, damit man vor dem Zerspringen der Klinge und vor dem Umlegen der Schneide gesichert sey.

Man hat gerade und gebogene Hieber-Klingen. Unter den erstern sind die Rücken-Klingen vorzuziehen. Sie haben bis auf die Hälfte einen Rücken, welcher der Klinge mehr Stärke gibt, und den Nachdruck in Lenkung der Klinge allerdings erleichtert.

Die gebogenen oder Säbel-Klingen haben immer einen Rücken, sind hohl geschliffen, und auf der

ganzen Schwäche zweyschneidig. Sie haben den Nachtheil, daß der Hieb oft flach fällt, und von dem Gegner leichter parirt werden kann. Doch sind sie zum Schneiden bequemer, als die geraden Klingen.

Bey dem Gefäß des Hiebers fallen die Parirstangen als unnütz weg; um so nothwendiger ist aber der Bügel, um die Hand zu schützen. Er muß, dieser Absicht gemäß, so geformt seyn, daß die Hand nie von ihm gedrückt und in der freyen Bewegung gehemmt wird. Der gute Fechter bedarf keines Korbs am Gefäße. Der Korb macht gewöhnlich den Hieb schwankend, und hemmt die freye Bewegung der Faust.

Legt sich bey einem Probehiebe durch die Luft die Klinge nach ihrer flachen Seite, daß man den Widerstand der Luft merkt, so liegt — wenn die Klinge gut geschliffen ist — der Fehler am Aufsetzen des Griffs.

Im Allgemeinen ist zu merken: daß ein zu langer und schwerer Hieber den Arm unfehlbar beym Angriff nach sich ziehen, und zum Verhauen (den gefährlichsten Fehler gegen einen geübten Gegner) Anlaß geben muß. — Mit einem zu leichten Hieber kann man hingegen den Hieb nie mit gehörigem Nachdruck vollführen, und noch weniger den Hieben des Gegners mit schwerer Klinge hinlänglich widerstehen.

Bey der Uebung im Hauen sich hölzerner Rapiere zu bedienen, welche gewöhnlich aus starken Haselstöcken bestehen, an denen statt des Stichblatts zwey mit Weiden umflochtene Kreuzhölzer nebst einem von Weiden geflochtenen Bügel befestigt werden, ist aus mehreren Gründen zu widerrathen.

Man gewöhnt sich durch die völlige Deckung der Faust zu nachlässigen Paraden gegen Hiebe nach der Faust, erhält keineswegs die nöthige Armstärke, welche die Führung eines Hiebers erfodert, und

lednt nie scharf hauen. Daher kommt es, daß die mit hölzernen Rapieren geübtesten Fechter gewöhnlich mit dem wirklichen Hieber flach hauen, und dem Feinde, der dieß bemerkt, zu gefährlichen Tempo-Hieben Anlaß geben.

Zweckmäßiger ist es bey weitem, sich mit abgeschärften und stumpfgeschliffenen Hiebern oder nach Art derselben eingerichteten eisernen Rapieren zu üben, wodurch man alle Vortheile des scharfen Hiebes und des richtigen Angriffs mit der Stärke des Degens kennen lernt.

Auch beym Hauen ist es keineswegs gleichgültig, wie man den Degen faßt. Am besten ist es, den Degen mit der vollen Faust ganz natürlich so zu ergreifen, daß der Bügel über den mittleren Knöcheln der Finger wegläuft. Der Daum aber wird nach der Richtung der Klinge aufs Gefäß gelegt, sowohl um der Parade mehr Nachdruck, als auch dem Hiebe desto festere Richtung zu geben.

Der Riemen, welcher sich bey den meisten Hiebern am Gefäße findet, um den Zeigefinger durchzustechen, ist eigentlich unnöthig. Das Fesseln des Zeigefingers hemmt oft die freye Bewegung der Klinge. Zweckmäßiger ist ein starker um den Handgriff gewickelter Kupfer- oder Eisendrath, der sich scharf in den Handschuh drückt.

Die vier Hauptbewegungen der Faust: Prim, Sekund, Terz und Quart, finden beym Hauen eben sowohl ihre Anwendung, als beym Stoßen. Beym Stoße wirken sie mit der Spitze, beym Hiebe mit der Schneide des Degens gegen den Feind. Beym Hiebe nämlich werfen wir die Klinge mit einem abgemessenen Schwunge so in des Gegners Blöße, daß die Schneide kraftvoll auf seinen Körper wirken kann.

Hieraus folgen gewisse Hauptregeln, welche die zweckmäßige Bewegung der Faust und die Lenkung des Degens beym Hiebe betreffen.

1) Die Schneide des Degens muß bey jeder Faustbewegung, im Ausfalle und bey dem Zurückziehen, gegen den Feind gerichtet bleiben.

2) Der Hieb oder Schnitt selbst erfolgt mit der Schwäche des Degens durch einen Zug.

3) Alle Hiebe müssen mit geradem und gestrecktem Arme erfolgen, d. h.: nur die Schnellung der Klinge durch das Faust-Gelenk muß ihr den zum Hauen oder Schneiden erforderlichen Nachdruck geben.

4) Es folgt aus dem Gesagten: daß ich beym Zuhauen das zurückgebogene Gelenk mit einemmale spannen und vorschnellen soll, damit dadurch die Klinge aus dem vorhingemachten Winkel schnell in die gerade Linie des Arms geworfen und an des Feindes Körper mit Gewalt getrieben werde. Auf diese Art werde ich mich, auch wenn kein Widerstand erfolgt, nie weit verhauen, sondern schnell dem Gegner beym Nachhiebe mit der Parade widerstehen können.

Es ist eine durchaus fehlerhafte Methode, mit Aufhebung und zu starker Verkürzung des Arms, oder gar mit allen Kräften, auszuhauen. Die Blöße zum Tempo-Hiebe des Feindes ist im ersten Falle, im andern aber das starke Verhauen gar nicht zu vermeiden. — Anfänger müssen daher alle Hiebe durch die Luft üben, um den Schwung auf der rechten Stelle einhalten zu lernen.

Es gibt hauptsächlich drey Methoden zu hauen, wovon wir hier das Wesentliche erinnern, und die beste darstellen müssen:

a) Der Hieb mit starkem Winkel ist zwar nachdrücklich und kraftvoll, gibt aber dem Gegner fast immer zum Kaviren oder zum Kontratempo-Hiebe mit der Kavation Gelegenheit, und öffnet auf der entgegengesetzten Seite unsers Körpers dem Feinde eine weite Blöße; überdas erfordert er einen weiten Ausfall, um den Feind zu erreichen.

Der Vortheil des starken Winkels beym Hiebe ist: daß man sich nicht leicht verhauet; aber die Bewegung kann nur langsam und etwas unbehülflich geschehen. Was vom Hiebe gilt, gilt auch von der starkwinkligten Parade.

b) Der geschleuderte Hieb mit gerader Linie der Klinge und des Arms gibt dem Gegner Veranlassung zum Anziehen gegen den Hieb. Man hat die Klinge bey dem Schleudern nicht in seiner Gewalt, und verhauet sich also leicht. Ein Vorzug dieser Hiebe ist, daß sie auch mit kurzem Ausfalle weiter reichen, als die starkwinkligten Hiebe; aber sie fallen sehr oft flach.

c) Der Hieb mit stumpfem Winkel vereinigt die Stärke des starkwinkligten und die Schnelligkeit des geschleuderten Hiebes. Er reicht fast eben so weit als der letztere, gibt uns dem Feinde nicht zum Nachhiebe bloß, und begünstigt schnelles Zurückgehen in das vorige Lager.

Reifliche Prüfung und mannigfaltige Erfahrungen haben mich also bewogen, den Hieb und die Parade mit stumpfem Winkel als vorzüglich sicher und zweckmäßig zu empfehlen.

Nach der Lage der Klinge und der Art der Blöße geschehen die Hiebe entweder auf der Stelle oder mit dem Ueberheben. Das Letztere heißt in der Fechter-Sprache Hochhauen. Durchgehen — wie beym Stoße — ist beym Hiebe nicht wohl thunlich; denn der Feind kann seine Klinge nur fallen lassen, wenn ich unter der Faust durchgehe, um mich auf den Arm zu verwunden. Das Ueberheben hingegen hält meine Schneide stets gegen den Feind gerichtet, und gewährt mir zugleich Schwungkraft zum Hiebe. Freylich verursacht eben das Ueberheben größere Langsamkeit des Hiebes als des Stoßes, wo die Bewegung kürzer ist.

Hauptsächlich hat man den weiten Zirkel beym Hiebe zu vermeiden; denn er macht die Bewegung

noch langsamer, gibt Gelegenheit zum Tempo-Hiebe, und öffnet dem Feinde weite Blößen. Das Ueberheben muß so schnell und kurz als möglich mit dem Faust-Gelenke bewerkstelligt werden. Aeußerst gefährlich und unbehülflich ist es, den ganzen Arm in weitem Zirkel dabey zu bewegen.

Die Regeln, welche die Mensur — sey es die enge, gewöhnliche oder weite — betreffen, sind beym Hauen ganz dieselben wie beym Stoßen. Die Mensur wird gewonnen und gebrochen durch dieselben Mittel. Die Volte bricht die Linie. Das Attiriren, Retrahiren, die Passade u. s. w., haben beym Angriff und der Vertheidigung im Zweykampfe auf den Hieb grade dieselben Gesetze, wie beym Zweykampfe auf den Stoß. Wir können daher den Leser auf das erste Kapitel des ersten Buchs verweisen, werden jedoch die praktische Anwendung jener Mittel beym Fechten auf den Hieb noch näher im Kapitel vom Kontrafechten erläutern.

Die richtige Mensur beym Hiebe ist die: man stelle sich so weit von einander, daß man bey ausgestrecktem Arme und steifer Klinge so eben mit der Spitze des Degens des Andern Brust berühren, folglich ohne Ausfall schneiden kann.

Der Hieb geschieht gewöhnlich (wie der Stoß) mit dem Ausfalle; doch kann man auch ohne Ausfall mit der Schneide des Degens verwunden, sey es à Tempo gegen des Feindes Hieb, oder im Rückgehen. — Dieses Verfahren nennt man insbesondere (zum Unterschied vom Hiebe) Schneiden; man kann es gegen alle geraden Hiebe trefflich benutzen.

Die Stellung und das Lager beym Fechten auf den Hieb unterscheiden sich nicht wesentlich, wohl aber in kleinen nothwendigen Abweichungen von der Stellung und dem Lager beym Stoßfechten.

1) Bey der Stellung muß die schräge nach der Linken genommene Richtung des Oberleibes und der

Abstand der Füße genau beobachtet werden. Der vordere Fuß wird stark gestreckt, der hintere Fuß aber, auf welchem der Körper ruht —, nach der Linken gebogen, und der Unterleib stark zurückgezogen. Die linke Hand — als zur Parade des Hiebes völlig unbrauchbar — wird auf den Rücken gelegt, und nur im Falle einer beabsichtigten Entwaffnung des Feindes hervorgebracht.

2) Das bequemste und sicherste Lager ist das Terz-Lager mit stumpfem Winkel und möglichst gerade gestrecktem Arme. Bey seiner Höhe oder Tiefe muß man auf des Gegners Größe besonders Rücksicht nehmen. Aus diesem Lager läßt sich jede Blöße des Feindes leicht und bequem benutzen, die eignen Blößen aber gut vertheidigen.

Das sogenannte Hallische Lager ist folgendermaßen beschaffen:

Man setzt den rechten Fuß nicht vor, sondern seitwärts, 2 Schuhe weit von dem linken entfernt. Der Unterleib wird dabey allerdings stark eingezogen,

und dem Feinde ist die Gelegenheit benommen, nach dem Knie zu hauen. Vielleicht kann man aus diesem Lager dem Feinde mit dem Ausfalle auch etwas näher kommen. Diese Stellung ist gewöhnlich mit dem Auslager in Prim verbunden, wobey Faust und Klinge so verhangen werden, daß der Bügel und die Schneide gegen den Feind gerichtet sind.

Wesentliche Mängel hat aber dennoch dieses Lager. Man hat darin nie den festen kraftvollen Stand und Ausfall, als in dem vorigen. — Die überspannte Faustwendung in Prim ermüdet bald, und gibt den Arm zur Quart bloß. Ueberdies kann aus diesem Lager der Hieb nicht wohl anders, als geschleudert werden, welches zum weiten Verhauen Gelegenheit gibt.

Daher ist das obere Sekund-Lager, in welchem man den Arm etwas über die Schulter erhebt, und mit gegen den Feind gewendeter Spitze

und Schärfe von sich streckt —, dem Prim-Lager noch vorzuziehen.

Ein starkwinkligtes Lager — sey es in Terz oder Quart — hält den Feind nicht weit genug zurück, und begünstigt den Schnitt unter und auf dem Arm.

Zweytes Kapitel.

Die Verletzungs-Kunst beym Fechten auf den Hieb.

Erster Abschnitt.

Von den Blößen überhaupt, und den Mitteln, Blößen zu erhalten.

Die Blößen zum Hiebe sind wesentlich nicht von den Blößen zum Stoßen unterschieden; allein das Ziel der Verletzung ist beym Hauen ungleich größer, als beym Stoßen. Alle reinen Stöße sind nach der rechten Schulter und Brust gerichtet, und geschehen in enge Blößen, fest an des Gegners Klinge.

Nicht so beym Hauen! Das Ziel der Hiebe erstreckt sich auf alle Theile des Körpers. Haupt-

sächliche Zielpunkte der Hiebe sind: der Kopf, die Brust, die rechte Schulter und der rechte Arm.

Die Blößen sind also entweder obere oder untere, auswendige oder inwendige. Die oberen Blößen betreffen vorzüglich den Kopf, die rechte Schulter und den Oberarm. Die unteren Blößen führen zu Hieben nach dem Unterarm und nach der Brust von unten hinauf. Die inwendigen Blößen eignen sich zu Quart-, die auswendigen aber zu Terz-Hieben.

Der Hieb erfolgt, seiner Natur zufolge, immer flüchtig, und ist entweder geradezu auf Verletzung des Feindes, — oder zugleich auf Beseitigung seiner Klinge gerichtet.

Die Mittel, sich Blöße zu verschaffen, sind beym Hiebe gleichfalls einfacher, als beym Stoße. Sie theilen sich in gewaltsame und listige. Zu den erstern gehört:

1) das Belegen oder Angehen. Es geschieht auswendig mit Terz, und inwendig in halb Quart mit scharfer Klinge, indem wir des Gegners Klingen-Schwäche mit unserer Klingen-Stärke packen, und zur Seite schieben.

a) Liegt der Gegner in Quart gegen uns, so hebt man über, und belegt ihn mit Terz. Gibt er nach, so entsteht unfehlbar eine obere auswendige Blöße, welche man sogleich zum Hauen oder zum Schneiden auf der Stelle benutzen kann. Drückt er aber gegen das Belegen mit starkem Winkel: so muß er inwendig Blöße öffnen; man hebt nach der entgegengesetzten Seite über, und hauet in die Blöße.

b) Liegt der Feind in Terz gegen uns, so belegt man ihn inwendig mit halb Quart. Gibt er nach, so entsteht Blöße zum winkligten Terz-Hiebe auf der Stelle nach dem Arme. Drückt er gegen das Belegen, so geht man über, und hauet auswendig Terz nach der Schulter,

oder halb Terz nach dem Arme. — Fährt der Feind aber gegen das Belegen in die Höhe, so öffnet er eine Blöße zum Quart- oder Sekund-Hiebe nach dem Unterarme.

c) Liegt der Feind mit verhangener Spitze in Prim, oder einer andern Motion, so drückt man durch das Angehen seine Klinge nach seiner Brust zu; sein Arm wird dadurch dem Schnitte mit Quart oder Terz preisgegeben. Die Lage meiner Faust und Klinge bey diesem Schnitte macht von feindlicher Seite alle Versuche, mich durch einen Kopfhieb zu verwunden, unnütz.

2) Die Battute ist ein gutes Mittel, gewaltsam Blöße zu erhalten, wenn der Feind sich mit gestreckter und steifer Klinge gelagert hat.

a) Liegt er in Terz gestreckt, so battire ich inwendig, auf der Stelle, oder nach dem Ueberheben. Ich erhalte dadurch Blöße zum inwendigen Quart-Hiebe nach der Brust, oder zur halben

Terz nach der inwendigen Seite des Arms. Habe ich aber auswendig battirt — welches meistens auf der Stelle geschieht —, so erhalte ich Blöße zu halb Terz auf den Arm, oder zur langen Terz nach der Schulter.

b) Liegt der Feind in hoher Sekund, so erhalte ich auf die auswendige Battute Blöße zur Seiten-Terz oder Prim. Auf die inwendige Battute erhalte ich Blöße zur tiefen Quart.

3) Das Winden ist beym Hiebe weniger anwendbar, als beym Stoße; jedoch können Fälle eintreten, wo es ein gutes Mittel, Blöße zu erhalten, abgibt. — Ich packe z. B. des Feindes steife Klinge mit Terz auswendig, und winde: fährt der Feind, um mir zu widerstehen, in die Höhe, so habe ich Blöße zur Prim unter den Arm; gibt er nach, so erhalte ich nach der Windung Blöße zur Winkel-Quart auf den Arm. Habe ich mit halb Quart inwendig seine Klinge gepackt und gewunden, so erhalte ich, wenn der

Feind in die Höhe rückt, Blöße zum Schneiden mit Quart gegen die innere Faust; gibt er aber nach, so kann ich nach der Windung winkligte Terz auf den Arm hauen.

NB. Die Legade ist beym Hiebe höchst selten anwendbar; daher hier nichts davon bemerkt wird.

4) Die Finten sind, ihrer Bestimmung zufolge, Mittel, dem Feinde Blößen abzulocken. Sie können also nicht zu den gewaltsamen, sondern müssen zu den listigen Mitteln, um jenen Zweck zu erreichen, gezählt werden. Dies wird noch mehr einleuchten, wenn man erwägt, daß nach dem Mechanism des Hiebes nie feste, sondern immer nur flüchtige Finten Statt haben.

Es können einfache und doppelte Finten verschiedener Art, nach allen Seiten hin, mit verschiedenen Faust-Bewegungen, gemacht werden.

a) Finten gegen das Prim-Lager des Feindes. Sie werden gemeiniglich längs seiner Schwäche mit Quart unter den Arm

gezeigt. Fährt der Feind mit verhangener Parade darnach, so gibt er den Oberarm bloß, und begünstigt den Schnitt mit halb Terz. NB. Eine doppelte Finte findet hier nicht Statt.

b) Finten gegen das Quart-Lager. Man macht in die auswendige Blöße Finte mit Terz, und hauet inwendig, wenn der Feind unbedachtsam nach der Finte greift, Quart. — Ist die Blöße auswendig absichtlich gegeben, so ist rathsam, eine doppelte Finte, nämlich erst auswendig mit Terz, dann inwendig mit Quart, zu zeigen, — und zuletzt doch Terz auswendig zu hauen.

c) Finten gegen das Terz-Lager. Sie werden inwendig mit Quart gezeigt, und, je nachdem der Feind greift, einfach oder doppelt gemacht.

d) Finten auf der Stelle. Liegt man außerhalb der feindlichen Klinge, und des Feindes Lager ist tief, so zeigt man auf der

Stelle Winkel-Quart nach dem Oberarm. Fährt (wie gewöhnlich) der Feind zur Parade in die Höhe, so wechselt man, und hauet Prim unter den Arm. Hat der Feind ein hohes Sekund-Lager, so macht man Finte mit Prim in die untere Blöße, und indem er darnach tief greift, hauet man Quart auf den Arm.

Eine besondere Art von Finten sind die Zirkel-Finten. Sie haben große Aehnlichkeit mit den Kavations-Finten auf den Stoß. Liegt der Feind so mit gestreckter Klinge, daß man ihm nirgends Blöße abgewinnen kann, so geht man im Zirkel um seine Klinge, wodurch er zur Veränderung des Lagers und zur Oeffnung einer Blöße gezwungen wird, weil er nicht weiß, wo der Angriff geschehen soll.

Die Zirkel-Finte ist auch anwendbar, wenn der Feind nach den gewöhnlichen Finten mit gestreckter Klinge greift; z. B. ich zeige dem Feinde die Finte mit Quart inwendig, und er greift mit gestreckter

Klinge, so mache ich aus Quart auf der Stelle um seine Klinge einen Zirkel mit der meinigen, setze ihn aus der Fassung, und haue in die geöffnete Blöße. Der umgekehrte Fall mit Terz ergibt sich von selbst.

Auf ähnliche Weise kann man an die Zirkel-Finten einfache Finten hängen, wenn der Feind den Zirkel durch einen starken Winkel mit seiner Klinge zu stöhren sucht.

Man hat auch Zirkel-Finten mit dem Ueberheben —, im Fall nämlich der Feind mit tiefer Faust und hoher Spitze vor uns läge. Allein der Zirkel wird dabey weit und unbehülflich, — gibt also zum Tempo-Hiebe Gelegenheit.

NB. Die Zirkel-Finte kann nie mit Sicherheit in enger Mensur gemacht werden, weil sie unter des Feindes Faust durchgeht. Daher ist es am rathsamsten, sie mit dem Attiriren aus weiter Mensur, oder selbst im Retiriren, zu machen.

Zweyter Abschnitt.

Von dem winkligten Angriff durch die verschiedenen Hiebe.

Die Schwingung des Degens gegen den Feind, damit er hart an dessen Körper mit der Schneide anschlage und ihn verwunde (der Hieb,) geschirht in allen vier Faust-Bewegungen, je nachdem die Blöße beschaffen ist: nach unten oder oben, nach in- oder auswendig. Die Namensbezeichnung der Hiebe kommt, wie die der Stöße, von jenen verschiedenen Faust-Bewegungen her.

Um den Feind mit dem Hiebe zu erreichen, wirft man, aus der gewöhnlichen Mensur, sich durch Gradeschnellen des hintern — und Biegung des vordern Fußes, wobey Schulter, Arm und Klinge wohl her-

ausgebracht werden, ihm entgegen, ohne einen Fuß vom Boden zu heben. Ist die Mensur aber etwas weit, so muß man den Ausfall mit dem Hiebe verbinden. Zum bestimmtern Unterschiede nenne ich die Verwundung ohne Ausfall Schnitt, die mit dem Ausfalle verbunden aber, Hieb.

Der Ausfall hat beym Hiebe dieselben Regeln, wie beym Stoße. Er darf nicht überspannt, nicht unbehülflich seyn, damit das schnelle Rückgehen nicht gehindert werde.

Ueberhaupt ist zu bemerken, daß der Hieb, wo möglich, auch des Feindes Klingen-Schwäche packen muß, um die Parade zu erschweren, die, wenn sie wirksam seyn soll, mit voller Stärke geschehen muß; ist dieß nicht, so kann man leicht durchhauen.

---

1) Die Prim — oder, wie Andere diesen Hieb fälschlich nennen, Sekund *) — ist allemal in

*) Die Linie des Sekund-Hiebes ist so wenig von der des Prim-Hiebes verschieden, daß beyde für eins gelten können.

die untere Blöße des Feindes gerichtet, und geschieht am bequemsten aus dem stumpfwinkligten Terz-Lager gegen des Feindes hohe Lage. — Man dreht die Faust auf der Stelle in Prim, und zieht dabey, ohne große Verkürzung des Arms, die Klinge etwas nach der linken Seite; alsdann wirft man, mittelst Spannung des Faustgelenks, den Hieb etwas nach Rechts, unter des Feindes Arm, oder nach der Brust hinauf.

Prim ist ein unbequemer Hieb, wenn er von der innern Seite der feindlichen Klinge mit dem Ueberheben gemacht werden soll. Denn eine starke Verkürzung des Arms und dadurch entstehende Blöße zum Tempo-Hiebe ist kaum zu vermeiden.

2) Die Terz ist eigentlich ein Seiten-Hieb, hat aber doch mancherley Richtungen, je nachdem die feindliche Blöße weit oder enge, tief oder hoch sich zeigt.

Der Terz-Hieb geschieht in der dritten Faustwendung, von der linken nach des Gegners rechten Seite, gewöhnlich nach dessen Schulter oder Brust.

Der reine Terz-Hieb muß mit besonderm Nachdruck geschehen, um durch des Gegners Parade zu dringen. Terz erlaubt daher einen stärkern Winkel, als jeder andere Hieb.

Unterarten der Terz gibt es mehrere; z. B.:

a) Terz nach dem Arme mit tiefer Faust und hoher Spitze. Man möchte es mehr Halb-Terz nennen, weil bey diesem Hiebe die reine Terz-Lage der Faust nicht da ist. Man beugt dabey das Faustgelenk nebst der Klinge nach oberwärts zurück, und läßt von oben herab die Schneide dem Feinde auf den Arm oder die Schulter fallen. Zuweilen kann diese Bewegung auch als Kopfhieb gebraucht werden.

b) Finger-Terz, oder Terz nach der Faust. Sie geschieht meistens auf der Stelle gegen des Feindes Prim oder gestrecktes Terz-Lager. Man geht mit der Spitze etwas von des Feindes Klinge auswendig nach der Linken ab, und wirft die Klinge mit Terz kurz nach seiner Faust.

3) Quart liegt der Terz gegenüber, und ist ebenfalls hauptsächlich ein Seitenhieb. Man bewegt Gelenke und Klinge nach seiner Rechten zu mit stumpfem Winkel, und wirft den Hieb gegen die inwendige Seite des feindlichen Arms oder der Brust.

Quart ist ein vorzüglich kraftvoller Hieb, und muß also mit darauf gerichtet seyn, des Feindes Parade zu beseitigen und durchzuhauen. Er darf aber keinesweges geschleudert werden, weil beym Quart-Hiebe das Verhauen vorzüglich gefährlich ist. — Die Quart bekommt nach ihrer verschiedenen Richtung auch verschiedene Benennungen.

a) Die volle inwendige Quart wird gewöhnlich aus Terz mit dem Ueberheben gehauen, und mit langem Ausfalle nach des Feindes Brust gerichtet. Arm und Klinge müssen dabey einen stumpfen Winkel bilden; die Faust soll mit der Schulter so in gerader

Linie liegen, daß man dem Hiebe über den Arm nachsehen kann.

b) Die Winkel-Quart ist ein mit starkem Winkel, hoher Faust und tiefer Spitze nach des Feindes Oberarm geschleuderter Hieb. Sie erfolgt auf der Stelle auswendig gegen das tiefe winkligte Terz-Lager des Feindes, oder gegen das hohe Lager nach der Prim-Finte.

c) Polnische Quart wird aus der Tiefe nach des Feindes Unterleib oder dem inwendigen Untertheil seines Arms heraufgehauen. Polnische Quart ist beym Hiebe, was beym Stoße Quart coupée ist. Man schleudert nämlich die tief verhangene Quart vom Boden herauf mit hoher Faust in des Gegners untere Blöße.

---

4) Bastard- oder unächte Hiebe nennt man diejenigen, welche in gerader Linie von oben herab nach des Feindes Kopf, oder noch tiefer als nach

dem Unterleibe, nämlich nach des Feindes Knie, gerichtet sind.

Beyde Arten der Bastard-Hiebe, welche dem Naturalisten vorzüglich eigen sind, bedürfen gar keiner Parade. Gegen den gradlinigten Kopfhieb mit halb Terz läßt sich allemal sicher mit der Volte Kontratempo schneiden.

Gegen Quart oder Terz nach dem Knie setzt man den vordern Fuß zurück, und schneidet à Tempo mit verhangener Quart oder Sekund.

---

5) Besondere Aufmerksamkeit verdienen aber die Schnitte. Sie sind vorzüglich anwendbar in der engen Mensur, wo der Ausfall gefährlich werden könnte. Es gibt eine dreyfache Abtheilung derselben, welche hier bemerkt zu werden verdient.

a) Schnitte auf der Stelle, festen Fußes, ohne die Mensur zu verändern. Gegen des Feindes hohes Prim-Lager schneidet man aus-

wendig auf der Stelle mit Terz, wobey die Faust tief, die Spitze erhaben ist. Der Schnitt trifft auswendig des Feindes Faustgelenk.

Gegen des Feindes hohes Terz-Lager schneidet man, indem man die Spitze unter seiner Faust sinken läßt, mit verhangener Sekund nach inwendig der feindlichen Faust.

Gegen ein hohes Quart-Lager schneidet man auf der Stelle mit Quart, und wechselt nach dem Schnitte sogleich in Terz.

b) Schnitte im Zurückgehen nach dem Hiebe gegen des Feindes Parade. Hat man hoch Quart gehauen, und der Feind parirt den Hieb hoch gestreckt, oder mit starkem Winkel in halb Quart, so schneidet man beym Retrahiren auf der Stelle, indem man die Spitze unter des Feindes Faust sinken läßt, und den Zug des Schnitts durchs Zurückgehen verstärkt.

Eine gleiche Bewandtniß hat es gegen des Feindes hohe Parade gegen unsern Terz-Hieb mit langem Ausfall. Man schneidet im Rückgehen unter seine Fäust mit verhangener Sekund.

Läßt der Feind den Quart-Hieb mit verhangener Prim ablaufen, so schneidet man im Rückgehen mit halb Terz auf den Oberarm oder Ellenbogen des Feindes.

c) Schnitte nach der Parade beym Retiriren. Hauet der Feind Quart mit gerader Linie und hoher Faust, so parirt man mit halb Quart und schneidet auf der Stelle, indem man den vordern Fuß an den hintern zieht, um die Mensur etwas weiter zu machen. Auch kann man bey dem Schnitte völlig retiriren.

Hauet der Feind hoch Terz, so parirt man mit vorgesetzter Terz, und schneidet im Retiriren mit verhangener Sekund. Hauet er die

Quart geschleudert, so fängt man sie mit Prim auf, und schneidet im Retiriren mit verhangener Sekund.

Von den Schnitten ins Tempo und Kontra-Tempo wird demnächst mehr vorkommen beym Kontrafechten.

Drittes Kapitel.

Die Vertheidigungs-Kunst beym Fechten auf den Hieb.

Erster Abschnitt.

Von dem vertheidigenden Verhalten gegen des Feindes Versuche, Blößen zu erhalten.

Wie die Mittel, Blößen zu erhalten, beym Fechten auf den Hieb ungleich einfacher als beym Stoßfechten sind, — so erscheinen auch die Sicherungs-Mittel ungleich einfacher.

1) Gegen das feindliche Belegen ist hauptsächlich die Kavation anwendbar. Sie geschieht nicht mit dem Durchgehen, sondern mit

Ueberheben, wobey der Arm etwas verkürzt, doch die Schneide nie vom Feinde abgewandt wird. Durch die Kavation kommt man dem Feinde, der unsere Klinge belegen will, zuvor.

Da das Belegen, nach Art der Seiten-Hiebe, mit Terz und halb Quart geschehen muß, so findet gegen diese Faust-Bewegungen auch nur die Kavation Statt. Sie ist vorzüglich gegen einen Gegner zu gebrauchen, der gewohnt ist, mit starkem Winkel zu hauen oder zu belegen. Sie wird in diesem Falle mit dem Hiebe verbunden. Wenn also der Feind belegen will im starken Winkel, so kavire man sofort und haue Terz nach dem Arme. Will er mit Terz angehen, so kavirt man, und hauet polnische Quart.

2) Gegen die Battute ist das zweckmäßigste Sicherungs-Mittel, dem Schlage die Klinge zu entziehen, damit der Feind keinen Widerstand finde, und sich verhauen möge.

Man bewerkstelligt dieses durch Anziehen der Klinge, d. h.: sobald der Feind zur Battute ansetzt' ziehe ich die Faust scharf an meine linke Brust, so, daß die Klinge perpendikulär in die Höhe steht; die Schneide ist gegen den Feind gerichtet, um den etwanigen Hieb, welcher erfolgen könnte, dennoch abzuhalten.

Der Feind verschwendet seine Kraft umsonst, und öffnet mir Blöße, welche ich durch einen schnellen Nachhieb zu meinem Vortheile benutzen kann. — Ein treffliches Deckungs-Mittel ist das Anziehen gegen den geschleuderten Quart-Hieb des Feindes, welcher alsdann in die leere Luft bey mir vorbey fährt, und eine sehr weite Blöße öffnet. —

3) Gegen die Windung ist es am rathsamsten, nachzugeben, und, sobald man unter des Feindes Faust liegt, zu schneiden. Der Fall kommt selten vor, weil überhaupt der Angriff mit der Windung nicht wohl anwendbar ist.

4) Gegen die feindlichen Finten. Greifen muß ich durchaus nach der Finte, so lange ich sie noch nicht vom wirklichen Hiebe zu unterscheiden vermag. — Hauptregel ist hier, des Feindes Klingen- und Augen-Bewegung wohl in Acht zu nehmen, und, sobald er mir zu viele Finten vormacht, ins Tempo zu hauen. — Uebrigens muß man kurz nach den Finten greifen, mit stets dem Feinde zugekehrter Spitze und Schneide, auch stark gestrecktem Arme in stumpfem Winkel. Den Zirkel-Finten muß man in engem Zirkel folgen, und das Tempo in Acht nehmen, nachdrücklich hinein zu hauen.

Zweyter Abschnitt.

Von den Paraden oder Vertheidigungs-Mitteln gegen die feindlichen Hiebe.

Das Pariren der Hiebe erfordert mehr Nachdruck und Kraft, als das Abwenden der Stöße. Dieß ergibt sich aus dem Mechanism des Hauens selbst.

Die Paraden auf den Hieb erheischen ein festes und kraftvolles Entgegensetzen der Stärke des Degens. Es soll dadurch der feindliche Hieb auf halbem Wege aufgefangen und zurückgehalten werden. Hieraus ergeben sich folgende Grundsätze beym Pariren der Hiebe überhaupt:

1) Die Parade muß mit geradem und gestrecktem Arme geschehen, weil jede Krümmung des Arms dem Feinde nicht nur eine Blöße zeigt, sondern

auch den dem Hiebe entgegenzusetzenden Nachdruck verringert.

2) Durch die Parade soll ich meinen Gegner in Respekt erhalten, also muß ich Spitze und Schärfe meiner Klinge (bey der Parade) nie von ihm abwenden.

3) Die Parade mit flacher Klinge hat, außer dem Fehler des geringen Nachdrucks, auch noch die Gefahr: daß der feindliche Hieb meine Klinge leicht zersplittern kann. Ich muß also stets mit scharfer Klinge pariren.

Der Namens-Unterschied der Paraden rührt, wie der der Hiebe, von den verschiedenen Faustwendungen, womit parirt wird, her. Es gibt demnach Paraden mit Quart, Sekund, Prim und halb Quart.

Der wesentliche Unterschied der Paraden beruht aber auf den Blößen, zu deren Deckung sie geeignet sind und gebraucht werden. Hieraus fließt die folgende systematische Uebersicht.

1) Paraden gegen auswendige Hiebe, nach Kopf, Arm und Schulter.

a) Gegen Seiten-Terz parirt man am bequemsten und sichersten mit Terz, indem man dem feindlichen Hiebe die Schneide entgegensetzt, und die erhabene Spitze etwas nach inwendig richtet, damit der Hieb an die Klingen-Stärke verfalle. Hat der Feind tief gehauen, so ist Blöße da zum Nachhiebe Winkel-Quart; hat er hoch gehauen, so eignet sich die Blöße zur Prim.

b) Gegen halb Terz auswendig auf den Arm parirt man mit erhobener Sekund, hoher Faust und dem Feinde entgegen gekehrter Spitze. Die durch das Pariren erhaltene Blöße eignet sich zur Prim-Finte mit dem Nachhiebe Winkel-Quart.

c) Gegen die Finger-Terz streckt man die Klinge in Terz, und hauet kurz auf der Stelle Quart nach.

d) Gegen die winkligte geschleuderte Quart auf den Arm hebt man die Faust in Sekund, und richtet die Klingen-Spitze gegen des Feindes Gesicht. Die erhaltene Blöße eignet sich zum Nachhiebe halb Terz, nach dem auswendigen Theile des Arms.

e) Gegen die Prim parire man mit verhangener Sekund, und haue lange Terz nach des Feindes Schulter nach.

---

2) Paraden gegen inwendige Hiebe nach der Brust.

a) Gegen die volle Quart nach der Brust parirt man in stumpfem Winkel, Spitze und Schneide gegen den Feind gerichtet, mit halb Quart, indem man mit der Faust nach linker Seite verfällt, und des Feindes Hieb auffängt.

b) Gegen volle, von oben herab geschleuderte, Quart nach der Brust pa-

rire man mit verhangener Sekund, doch so, daß die Spitze und Schneide dem Feinde zugekehrt bleiben; ich erhebe dabey die Faust mit steifem Arme dergestalt, daß ich, unter meinem Arme durch, dem Gegner ins Gesicht sehen kann.

Die erstere Parade gewährt Blöße zur Terz auf der Stelle nach des Feindes innerm Arm, — oder mit dem Ueberheben zur langen Terz nach seiner Schulter.

Die letztere Parade zeigt Blöße zur Prim, oder zur Seiten-Terz unter des Feindes Arm. — In der That bedarf es aber gegen des Feindes inwendig geschleuderten Quarthieb gar keiner Parade, sondern man kann dagegen, wie oben beschrieben wurde, anziehen, den Hieb vorbey fahren lassen, und sicher halb Terz nachhauen. Beym Anziehen der Klinge thut man wohl, auch den vordern gestreckten Fuß hinter den linken zu werfen, um die Mensur etwas zu erweitern.

Gegen die innere Quart mit starkem Winkel kavire man, und haue sogleich Terz.

---

3) Paraden gegen untere Hiebe finden Statt:

a) Gegen die von unten herauf geworfene Prim bedient man sich einer mit starkem Winkel vorgesetzten Terz oder halben Quart, wobey die Klingenspitze nach dem Feinde gerichtet ist. Einige empfehlen auch vorgesetzte Quart, wobey die Spitze des Degens nach außen hin läuft.

Habe ich mit vorgesetzter Terz parirt, so ist der Nachhieb Terz auf den Arm, — im andern Falle aber Quart auf den Arm. Doch ist in beyden Fällen der Schnitt, mit der Retirade verbunden, vorzuziehen.

b) Gegen polnische Quart, oder Quart unter den Arm, bediene man sich der verhange-

nen Quart, wobey die Klinge nach inwendig-zu einen Winkel mit dem Arme bildet.

Sicherer ist noch die Parade mit vorgesetzter Terz, weil die Spitze meines Degens dem Feinde vor dem Gesichte liegt, und ich auch eine kürzere Bewegung zum Nachhiebe Terz habe.

4) Paraden gegen die Bastard-Hiebe.

a) Hiebe, die in gerader Linie auf den Kopf gerichtet sind, parirt man mit hoher Queer-Terz. Ich lege nämlich in dieser Terz die Hand mit gestrecktem Arm und steifer Klinge eine Spanne über und vor den Kopf; will ich ganz sicher gehen, so voltire ich dabey. Der Nachhieb Prim unter des Feindes Arm sitzt alsdann gewiß.

b) Hiebe, die tief nach dem Unterleibe oder Knie gerichtet sind, parirt man mit vorgesetzter Terz, und zieht den rechten Fuß hinter den linken. Der Nachhieb Terz oder Quart auf

den Arm des Feindes sitzt beständig, auch habe ich sein ganzes Gesicht zum Schneiden bloß.

NB. Zu den besonderen Paraden gegen den Hieb wäre etwa die Battute zu rechnen, — sie erfordert aber große Geschwindigkeit und Genauigkeit. Gegen des Feindes Prim und lange Terz ist die Battute am anwendbarsten. Auswendig geschieht sie mit emporgehobener Spitze in halb Terz, und inwendig in halb Quart.

Gegen die feindlichen Schnitte auf der Stelle dient das Herabrücken der Faust zur Hauptparade; denn die Schnitte können nur gegen ein hohes Lager, oder einen hohen Hieb, gebraucht werden. Die Parade mit der Kavation hängt mit dem Tempo-Hiebe sehr genau zusammen.

Dritter Abschnitt.

Von der Verbindung der Vertheidigung und des Angriffs, oder von Tempo-Schnitten und Hieben, wie auch von der Entwaffnung.

Die Sicherheit der Tempo-Hiebe beruhet auf genauer Beobachtung der Methode, deren sich mein Gegner beym Hauen bedient. Ich kann nämlich gegen ihn à Tempo hauen oder schneiden, sobald er aushauet, wenn er

1) seine Hiebe mit weitem Zirkel, ohne gehörige Deckung des Arms und Körpers, vollführt;

2) wenn ich einsehe, daß ich durch geschickte Bewegung des Körpers seinem Hiebe mich so zu entziehen im Stande bin, daß keine Parade mit der Klinge nöthig ist;

3) wenn er bey hohen Hieben Hand und Arm zu sehr erhebt, — oder bey tiefen den Arm nicht durch die erhöbene Faust zu schützen bemüht ist.

Des Gegners Finten erlauben mir ferner, ins Tempo zu hauen, wenn

1) die gemeinen Finten (es seyen einfache oder doppelte) so weitläuftig und langsam gezeigt werden, daß meine Klinge mit Vorbeugung des Arms und Körpers den Gegner eher verwundet, als er den fintirten Hieb zu vollbringen vermögend ist.

2) Sobald die Zirkel-Finten in weitem Zirkel unter meiner Faust sich fortbewegen, haue ich ebenfalls sicher ins Tempo, wenn ich meine Klinge mit einem guten Zuge auf des Feindes Arm fallen lasse, indem die seinige sich unter meiner Faust befindet.

Die geschleuderten Hiebe des Feindes begünstigen endlich den Tempo-Hieb nach dem Anziehen; — die starkwinkligten aber den Tempo-Hieb mit der Kavation.

Nach diesen vorläufigen Bemerkungen wollen wir nach dem Namens-Unterschiede der Hiebe auch die Tempo-Hiebe ordnen.

1) Hiebe und Schnitte ins Tempo und Kontra-Tempo gegen Terz.

a) Hauet der Feind gern nach auswendig eine weitläuftige Terz, so gebe man ihm dazu absichtlich durch das Lager in halb Quart Gelegenheit. Sobald er mit der Terz ausfällt, haue man halb Terz kontra Tempo. Unser Hieb wird treffen, indem unsere Klingen-Stärke des Gegners Schwäche packt und durchdringt.

b) Hauet der Feind die Terz hoch nach dem Kopfe mit starkem Winkel, so schneide man, indem

Kopf und Oberleib zurückgebogen werden, mit Terz ins Tempo nach seiner auswendigen Faust. Des Feindes Hieb geht in die leere Luft, und unser Schnitt trifft sein Faustgelenk.

c) Fintirt der Feind langsam in Terz mit starkem Winkel, so findet der Hieb sub a, ins Tempo der Finte, seine volle Anwendung. Fintirt der Feind hoch nach dem Kopfe, so geschehe der Schnitt sub b mit dem Retrahiren des vordern Fußes. Macht aber der Feind aus Terz die Zirkel-Finte weit, so hauet man, sobald seine Klinge unter unserer Faust liegt, halb Terz oder halb Quart auf den Arm.

d) Hauet der Feind seine Terz gern nach dem Schenkel oder Unterleibe, so gebe man ihm durch ein hohes Terz-Lager dazu Gelegenheit. Hauet er nun nach unten, so ziehe man schnell den rechten Fuß zurück, und falle mit verhangener Sekund ins Tempo. Der obere Arm

des Feindes ist zum Hiebe oder Schnitte ganz bloß.

e) Hauet der Feind mit tiefer Faust, starkem Winkel und erhobener Spitze Terz nach außen unsers Arms, so kavire man den Hieb, und haue lange Quart inwendig kontra Tempo.

f) Hauet der Feind gern die Finger-Terz, so zeige man ihm dazu Blöße. Wirft er sie heraus, so ziehe man schnell die Hand an, damit der Hieb nach der Linken vorbeyfährt, und haue Terz nach des Feindes innerm Arm, kontra Tempo.

---

2) Hiebe und Schnitte ins Tempo gegen Quart.

a) Ist es des Feindes Gewohnheit, aus Terz langsam und mit weitem Zirkel zum Quart-Hiebe nach der Brust überzuheben, so lege man sich in ein deckendes Terz-Lager. Geht er dann, seiner Gewohnheit nach, langsam über, so

begegne man ihm mit einer schnellen Quart ins Tempo.

Anwendbarer ist dieß noch gegen seine langsame inwendige Quart-Finte, wobey er gar nicht auf die Parade des Kontra-Hiebes geschickt seyn wird.

b) Hauet der Gegner die Quart mit gestreckter Klinge hoch, so schneidet man ins Tempo gegen den Hieb mit halb Quart, indem man zugleich retirirt.

c) Hauet der Gegner die Quart starkwinkligt mit tiefer Faust, so kavirt man gegen den Hieb, und hauet à Tempo halb Terz nach des Feindes äußerm Arm.

d) Schleudert der Feind den innern Quart-Hieb z. B. aus dem Hallischen Prim-Lager, so läßt man durch das Anziehen den Hieb vorbeyfahren, und hauet kontra Tempo halb Terz, oder volle Terz mit dem Ausfalle.

e) Hauet der Feind die polnische Quart, geschleudert, in gerader Linie von unten herauf, so voltirt man dagegen, läßt den Hieb in die leere Luft fahren, und hauet oder schneidet mit Terz gegen des Feindes Brust.

f) Wird die polnische Quart etwas winkligt vom Feinde gehauen, so zieht man dagegen den Arm an, und hauet ins Tempo winkligte Quart auf den Arm *).

NB. Gegen Winkel-Quart gibt es keinen sichern Tempo-Hieb ohne Parade. Sie muß kurz parirt, und dann nachgehauen werden.

3) Hiebe und Schnitte ins Tempo gegen Prim.

a) Greift mich aus meinem Quart-Lager der Feind mit Prim an, so haue ich ihm, sobald

*) Gegen Quart nach dem Schenkel und Unterleibe zieht man, wie gegen Terz, den vordern Fuß zurück, und fällt mit verhangener Quart ins Tempo.

er die Faust in Prim wendet, Quart mit langer Klinge ins Tempo. Der Hieb faßt seine Schwäche, und dringt durch.

b) Hauet der Feind die Prim mit gerader Linie herauf, so voltire man dagegen, und schneide mit Terz oder halb Terz ins Tempo.

4) Schnitte und Hiebe ins Tempo gegen des Feindes Bastard-Hiebe.

a) Der gerade Hieb über den Kopf mit halb Terz erfordert, daß man dagegen voltire, um die Linie zu brechen. Man kann alsdann, indem der feindliche Hieb in die leere Luft niederfährt, mit nachdrücklicher halber Terz auf des Feindes Arm hauen.

b) Die nach dem Schenkel und Unterleibe geschleuderten tiefen Hiebe machen das Zurücksetzen des vordern Fußes und den Schnitt à Tempo mit verhangener Sekund oder Quart nothwendig.

Die Entwaffnung des Feindes kann beym Fechten auf den Hieb nicht wohl durch Legaden oder Battuten, wie beym Stoßfechten, Statt finden. Gegen die breite Hieber-Klinge wirkt selten die Legade oder Battute so stark, daß der Gegner genöthigt wäre, die Finger zu öffnen, und den Hieber fallen zu lassen. Die Entwaffnung muß also beym Hiebe fast immer mit Beyhülfe der linken Hand geschehen, welche zu diesem Zwecke vom Rücken hervorgebracht wird.

1) Wenn der Gegner die Gewohnheit hat, mit langen Quart-Hieben in weitem Ausfall etwas tief zu hauen, so gebe man durch ein angemessenes Terz-Läger dazu Gelegenheit. Indem er mit der Quart herausfällt, rücke man ihm mit starker Parade in halb Quart entgegen, drücke seine Klinge stark nach Links nieder, daß deren Spitze bey uns vorbeyfährt, und greife dann über der Klinge mit der Linken nach des Feindes tiefliegender Faust. Indem man diese ergreift, drücke man zugleich mit der Stärke der Klinge schnell

gegen die seinige, so wird er genöthigt seyn, die Finger zu öffnen, und den Degen fallen zu lassen.

Trauet man dem Drucke nicht genug, oder sucht der Gegner sich schnell loszureißen, so verkürze man den Arm etwas, und halte dem Feinde die Klinge vors Gesicht.

2) Gegen den weiten Ausfall des Feindes mit langer hoher Terz findet eine ähnliche Entwaffnung Statt. Man rückt nämlich gegen die Terz mit hoher Terz vor, passirt alsdann schnell, und ergreift mit der Linken des Gegners Faust; in demselben Augenblicke reißt man sie herunter, und setzt mit Quart ihm die Klingen-Schärfe vors Gesicht.

3) Gegen den feindlichen geraden Terz-Hieb über den Kopf avancirt man mit Queer-Terz (welches dem Ablaufenlassen des Terz-Stoßes mit Prim ähnlich ist), passirt, und packt mit der Linken, un-

ter der Klinge durch, des Gegners bewaffnete Faust, dreht sie schnell in Quart, um die eigne Klinge zu befreien, und hauet ihn, wenn er nicht gutwillig den Degen fallen lassen will, tüchtig über den Kopf.

4) Gegen die Prim könnte man wohl mit vorgesetzter Terz avanciren, und, indem passirt wird, über der Klinge weg des Gegners Faust packen; aber man ist nicht wohl im Stande, die eigne Klinge gleich zu befreien, und den Gegner so festzuhalten, daß er von unten herauf mit seiner Klinge uns nicht sollte verwunden können.

Diese Desarmade ist daher nicht anzurathen. Zu der Entwaffnung eines hitzigen Gegners gewinnt man am leichtesten Gelegenheit, wenn man ihn durch falsche Retiraden zum unbedachtsamen Nachsetzen, oder zum Eindringen mit Hieben, verleitet. Hierbey wird man am leichtesten das Tempo absehen können, wann des Gegners Hiebe allbereits matt

werden, und das kraftvolle Avanciren gegen seinen Hieb ihn ganz aus der Fassung zu bringen vermag.

Zu bemerken ist überhaupt, daß das Avanciren mit der Parade allemal in stumpfem Winkel, hart gegen des Gegners Klinge, geschehen muß, damit wir derselben mächtig bleiben, und er sich nicht zum neuen Hiebe loswinden kann.

Viertes Kapitel.

Lektionen oder Gänge zum Kontrafechten auf den Hieb.

Die Theorie wird durch Praxis bewährt, wie auf den Stoß, so auch auf den Hieb. Indessen sind beym Hauen die Lektionen zur Uebersicht und Anwendung der theoretischen Regeln ungleich einfacher. Die Eintheilung derselben — z. B. nach dem Belegen, nach der Finte u. s. f. — findet nicht wohl Statt.

1) Gänge, oder Lektionen zu Terz-Hieben.

a) Belege des Gegners Klinge mit halb Quart; drückt er dir entgegen mit starkem Winkel, so

hebe schnell über, und haue lange Terz. — War bey dem Drucke des Feindes Faust tief und die Spitze hoch, so haue nach schnellem Ueberheben halb Terz auf den Arm.

b) Liegt der Gegner in gestreckter Terz vor dir, so battire inwendig, entweder auf der Stelle, oder mit dem Ueberheben. Haue alsdann Terz nach dem Arme inwendig.

c) Belege des Gegners Klinge mit Terz; drückt er dagegen, so mache Finte in die inwendige Blöße, und sobald der Feind darnach greift, gehe über, und haue auswendig Terz.

d) Haue an deines Feindes Klinge Terz, um sein Verfahren zu prüfen. Streckt er sich gegen deinen Hieb, so gehe auf der Stelle mit dem Zirkel um seine Klinge, und haue Terz nach der Finte.

e) Terz als Nachhieb. — Als einfacher Nachhieb erfolgt Terz auf des Gegners lange Quart, sobald derselbe die Klinge zurückzieht.

Thue einen halben Terz-Hieb hoch an des Feindes Klinge, um ihn zur polnischen Quart zu locken. Hauet er diese heraus, so parire mit vorgesetzter Terz, und haue auf der Stelle Terz auf den Arm nach.

Mach Finte inwendig, und haue Terz hoch mit kurzem Ausfall. Greift der Feind nach dem Hiebe hoch, so schneide mit Terz im Rückgehen.

Bemerkst du, daß der Gegner mit starkem Winkel und niedriger Faust die Quart hauet, so gib ihm absichtlich Blöße dazu. Fällt er heraus, so haue mit der Kavation sogleich Terz auf den Arm.

Zeige nach der Parade der feindlichen Prim Terz hoch nach dem Gesichte des Feindes; fährt dieser dagegen in die Höhe, so haue kurz Terz nach seiner Faust.

Avancire mit starkvorgesetzter Parade gegen den feindlichen Quart-Hieb, und schneide

im Rückgehen mit Terz über des Feindes Brust.

Laß des Feindes Quart mit verhangener Sekund abprallen, und haue schnell die Seiten-Terz nach.

Kontralektionen auf Terz.

a) Gegen des Feindes hohe Terz nach dem Kopfe parire mit hoher Terz, und haue sogleich Prim nach.

b) Parire des Feindes tiefe Terz mit halb Quart, hebe die Faust, und schleudere auf der Stelle die Winkel-Quart auf des Feindes Arm.

c) Gegen die starkwinkligte hohe Terz des Feindes kavire, und haue sogleich polnische Quart. Ist die feindliche Terz tiefer gerichtet, so haue mit der Kavation lange Quart nach der Brust.

d) Gegen den hohen geschleuderten Terz-Hieb schneide à Tempo, indem du etwas retirirst. Wird der hohe Terz-Hieb mit steifem Arm ge-

hauen, so parire, und schneide mit verhangener Sekund nach der Parade, indem der Feind zurückgehen will.

c) Locke den Feind zum Nachsetzen mit Terz. Hast du ihn dazu gebracht, so rücke schnell gegen den Hieb ein, und entwaffne des Feindes Faust, wie im vorhergehenden Kapitel gezeigt wurde.

2) Gänge oder Lektionen zu Quart-Hieben.

a) Belege des Feindes Klinge mit Terz. Fährt der Feind in die Höhe, so hebe über, und haue halb Quart nach dem innern Arm. Drückt er scharf zur Seite, so gehe über, und haue lange Quart nach der Brust. Drückt er aber mit tiefer Faust und hoher Spitze in starkem Winkel, so haue auf der Stelle die Winkel-Quart.

b) Liegt der Feind in gestreckter Terz vor dir, so gehe über, und mache eine Finte hoch nach

dem Kopfe. Greift er hoch, so haue polnische Quart heraus, oder schneide mit halb Quart im Rückgehen.

c) Liegt der Feind in verhangener Prim, so zeige ihm die Seiten-Terz; greift er darnach mit der Spitze, so wechsele in Quart, und haue diese heraus.

d) Zeige in des Feindes inwendige Blöße die Terz, und sobald er greift, gehe über, und haue Quart inwendig. — Zeige in des Feindes inwendige Blöße die Quart; greift er weit, so hänge die Terz-Finte an, und haue darnach Quart.

e) Zeige dem Feinde eine wohlgestreckte Quart; greift er darnach mit gestreckter Klinge, so gehe im Zirkel um die Klinge, und haue alsdann, je nachdem du Blöße erhältst, polnische Quart, oder Quart nach der Brust.

f) Zeige dem Feinde (wenn er hoch in Terz oder Prim liegt) die Prim in die untere Blöße;

will er schnell die Terz vorsetzen, so wirf deine Spitze nach links, und haue Winkel-Quart auf den Arm mit hoher Faust und tiefer Spitze.

g) Haue polnische Quart mit halbem Ausfall. Setzt der Feind winkligte Terz scharf nach der Linken vor, so gehe schnell in halbem Zirkel unter seiner Faust durch, und haue Quart auf den Arm.

h) Thue einen halben Quarthieb hoch an des Feindes Klinge. Parirt er mit hoher Faust, so schneide mit halb Quart im Rückgehen; — fängt er aber den Hieb mit verhangener Sekund auf, so schneide im Rückgehen mit Terz.

i) Quart, als Nachhieb in verschiedene Blößen. Hauet der Feind die Terz auswendig mit tiefer Faust und hoher Spitze in starkem Winkel, so parire tief, und haue schnell Winkel-Quart mit gesenkter Spitze und hoher Faust nach.

Hauet der Feind die Terz lang heraus, so mache schnell (wenn er zurückgeht) eine doppelte Finte, und haue Quart nach der Brust.

Begegne der feindlichen langsamen Quartfinte mit einem tüchtigen Quarthiebe ins Tempo.

Hauet dir der Feind hoch Quart an deine Klinge, so parire kurz, und schneide mit halb Quart nach im Retiriren.

Kontralektionen auf Quart.

a) Parire die feindliche Quart mit halb Quart, indem du die halbe Volte machst; haue alsdann auf der Stelle Terz nach; — oder laß in der Volte die feindliche Quart mit verhangener Sekund abprallen, und haue schnell Prim unter der Faust nach.

b) Setze der polnischen Quart eine winkligte Terz entgegen, und haue kurz Terz auf des Feindes Arm nach; — oder fange des Feindes polnische Quart mit verhangener Quart auf,

und haue Quart nach, gegen den Arm oder die Brust.

c) Mache gegen die Winkel-Quart, indem du die Klinge in Prim vorstreckst, eine Volte, und haue Prim nach; — oder: locke den Feind absichtlich zur Winkel-Quart, und, indem er sie versucht, haue mit halb Terz ins Tempo, indem du die Faust wohl hebst und die Spitze fallen lässest.

d) Gib dem Feinde Gelegenheit zu einer starkwinkligten Quart inwendig; hauet er sie heraus, so kavire, und haue Terz ins Tempo.

e) Hauet der Feind hoch an deine Klinge, so parire, und schneide mit halb Quart; — oder: setze dich wohl zusammen, nimm den rechten Fuß zurück, und schneide ohne Parade mit halb Quart gegen den Hieb.

f) Hat der Feind die Gewohnheit, den inwendigen Quart-Hieb zu schleudern, so nimm das

Tempo in Acht, ziehe die Klinge an, indem er hauet, und falle mit halb Terz nach.

g) Locke den Feind durchs Retiriren zum Nachdringen mit Hieben. Hauet er dir unbedachtsam Quart entgegen, so rücke mit scharfer Parade gegen den Hieb vor, passire, und entwaffne den Feind, wie oben gezeigt wurde.

---

3) Gänge, oder Lektionen zu Prim-Hieben.

a) Liegt dein Gegner inwendig deiner Klinge in hoher gestreckter Terz, so laß deine Spitze sinken, verkürze den Arm etwas, und haue Prim unter seine Faust.

b) Trauest du dem tiefen Terz-Lager des Feindes nicht, so mache Finte hoch mit Terz nach des Feindes Gesicht, und wechsele, sobald er nach der Finte greift, in Prim.

c) Liegt der Gegner absichtlich mit tiefer Faust, so mache Finte mit Winkel-Quart hoch auswendig, und haue Prim; — oder: rücke ihm mit scharfer Terz etwas entgegen, und wenn er alsdann in die Höhe fährt, um dir zu widerstehen, so haue Prim, und ziehe dich schnell zurück.

d) Prim, als Nachhieb. Fange die feindliche Quart mit verhangener Sekund auf, und haue Prim nach. — Des Feindes hohe Terz fange gleichfalls nach außen hin mit verhangener Sekund auf, und haue Prim nach.

Parire des Feindes tiefe Terz mit Terz, — mache Finte mit Winkel-Quart hoch; so wie der Feind im Rückgehen greift, haue die Prim heraus.

Voltire gegen des Feindes tiefe (polnische) Quart, indem du ihr die verhangene Sekund entgegensetzest, und haue Prim nach.

Kontralektionen auf Prim.

a) Hauet dir der Feind die Prim unter der Faust, so parire mit vorgesetzter Quart (die Faust etwas nach links, die Klingen-Spitze nach auswendig gerichtet), und haue auf der Stelle Quart nach.

b) Gib Blöße zur Prim durch ein hohes Terz-Lager. Hauet sie der Feind heraus, so battire dagegen mit winkligter Quart, indem du den Arm schnell verkürzest, und haue halbe oder volle Quart nach.

c) Parire die Prim mit vorgesetzter Terz, indem du die Volte machst, und haue alsdann Terz auf den Arm oder über des Feindes Brust nach.

d) Gib wohl Acht, ob der Feind die Prim mit schlaffem Arm hauet! Bemerkst du dieses, so haue ihr eine tüchtige winkligte Quart à Tempo entgegen.

e) Wirft der Feind die Prim in gerader Linie von unten herauf, so rücke mit der Volte seitwärts; laß den Hieb in die leere Luft fliegen, und haue à Tempo Quart.

f) Rücke gegen die Prim, indem du seitwärts die Linie brichst mit vorgesetzter Terz, und entwaffne den Feind, wie oben gezeigt ist.

Anhang.

Von dem Rekontrafechten.

Es ist zwar bey regelmäßiger Ausforderung zum Zweykampfe nicht erlaubt, sich der Stöße gegen Hiebe, — oder, umgekehrt —, der Hiebe gegen Stöße, zu bedienen; bey unvorhergesehenen Anfällen indessen, — und besonders im Kriege, wo ich so schnell als möglich mit dem Feinde fertig zu werden suche —, gilt jeder Vortheil.

Das abwechselnde Verfahren mit Stößen und Hieben zur Verletzung des Gegners nennt man in der Fechter-Sprache das Rekontrafechten. Es ist aus beyden Gattungen der Fechtkunst zusammengesetzt.

Der Hieb gegen den Feind deckt sicherer; aber der Stoß reicht weiter, und verlangt nicht so viel

Kraft. Mit dem letztern kann ich also gegen einen an Kräften überlegenen Gegner länger ausdauern, und seine wüthenden Hiebe durch Tempo-Stöße unschädlich machen.

Wir wollen das Wesentliche von beyden also bemerken.

1) Hiebe gegen Stöße.

a) Stößt dir dein Feind eine lange innere Quart entgegen, so parire sie schnell mit halb Quart, und haue auf der Stelle Terz.

b) Stößt er Quart auswendig, so fange sie mit verhangener Sekund auf, und haue schnell Prim nach; hat er aber die Quart tief gestoßen, so parire mit Terz, und haue Winkel-Quart nach.

c) Stößt er dir Terz entgegen, so laß diese mit verhangener Quart ablaufen, und haue kurz Quart auf des Feindes Arm nach.

d) Gegen des Feindes tiefe Quart (coupée) weiche seitwärts nach der Rechten, setze die Terz

vor, und haue Terz auf den Arm oder über die Brust.

e) Gegen Sekund über den Arm mit tiefer Spitze und hoher Faust haue à Tempo eine stumpfwinkligte scharfe Quart; und gegen das Fintiren des Feindes in untere Blößen haue immer mit scharf zurückgezogenem Unterleibe à Tempo Quart nach dem Arm.

2) Stöße gegen Hiebe.

a) Greift dich der Feind auswendig mit Terz-Hieben an, so parire gehörig, und stoß Sekund oder Terz auf der Stelle nach.

b) Dringt der Feind mit geraden Hieben über deinen Kopf auf dich ein, so decke dich mit hoher Quer-Terz, und stoße Sekund oder halb Terz schnell unter des Feindes Arm nach. — oder voltire, und stoß ihm Terz entgegen, indem sein Hieb durch die leere Luft fährt.

c) Hauet dir der Feind lange innere Quart entgegen, so parire mit halb Quart, und stoß kurz in Quart nach.

d) Attakirt dich der Feind mit Prim von unten herauf, so setze ihr eine verhangene Quart mit hoher Faust entgegen, und stoße Quart auf der Stelle nach.

e) Setzt der Feind schon in weiter Mensur mit dem Terz-Hiebe an, so kavire schnell, ehe er deine Klinge berührt, unter seiner Faust nach der Rechten durch. Der Feind wird sich verhauen, und deinen Quart-Stoß schwerlich pariren können.

f) Wechselt aber der Feind mit Hieben und Stößen, so beobachte ihn genau, und laure aufs Tempo, um deine Maaßregeln darnach zu nehmen.

Er kavirt z. B. gegen deinen inwendigen Quart-Hieb, um Terz über den Arm zu stoßen, so mach geschwind eine Volte, wende die Hand in Quart, und stoße unter der Klinge nach seiner rechten Brust.

Hauet dir aber der Feind Terz gegen Terz entgegen, so gehe schnell unter seiner Klinge hinweg, und stoße Sekund inwendig.

Diese Fälle werden am meisten vorkommen, indessen kann ein geübter Fechter zu eigner Vervollkommnung dieselben noch außerordentlich vervielfältigen, und überhaupt das gegebene Schema zum Kontrafechten auf Stoß und Hieb benutzen, um eine vollständige Uebersicht aller nur möglichen Angriffs- und Vertheidigungs-Mittel zu erhalten.

NB. Seite 34 lis jedesmal Liezt statt Biegt. —

Bayerische
Staatsbibliothek
München

richtige Mensur

1500.–
Juli 84

1500.–
Juli 84

Bayerische StaatsBibliothek
Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Venturini, Georg,

Die Fechtkunst auf Stoß und Hieb

Braunschweig 1802

Gymn. 85
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431785-2